Incluye CD-ROM

Minami 2000

Revista de Cómic y Animación Japonesa

795 PTAS

NÚMERO 2

EN EL INTERIOR

- NUEVAS SERIES
- M. K. RAYEARTH
- NOVEDADES
- KANOJO
- ERÓTICO
- OPINIÓN
- YAOI
- Y MUCHO MÁS

Descubre el alucinante mundo del manganime de mano de los más innovadores redactores

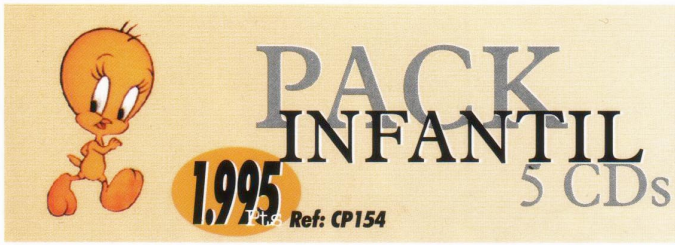
FANTASIA HEROICA

RINA Y GAUDI (SLAYERS)
LODOSS WAR
BASTARD!
RG VEDA

• Manga • Anime • Curiosidades • Ilustración • Música

8 414090 103886 00002

ENTRA EN EL FANTÁSTICO MUNDO MULTIMEDIA DE ROM WARE

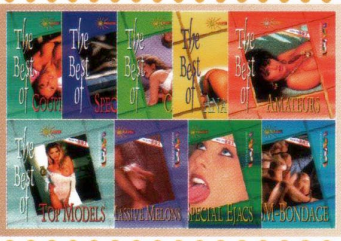


Fabuloso pack de 5 CD-ROMs que incluye las colecciones Pedro Conejo y Casper. Incluye los vídeos más simpáticos de Casper, el travieso fantasma y sus amigos de siempre, y las múltiples actividades que incluyen los CD-ROMs de Pedro Conejo con las que podrán pasar horas de divertido aprendizaje, leyendo cuentos, tocando música, dibujando y coloreando, etc.
Una iniciación a la informática para los más pequeños, donde a la vez que aprenden se divierten.

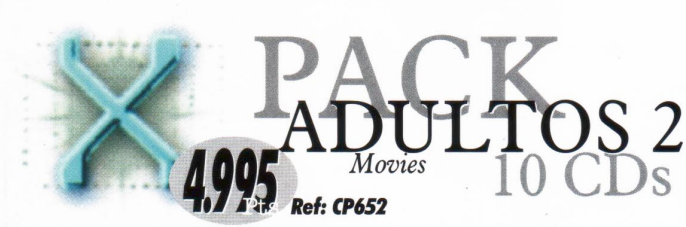
Pack de 7 CD-ROMs que incluye:
***TURBOCAD**: Entorno ideal para plasmar sus ideas con facilidad. **WINDELETE**: Instale y desinstale con seguridad, precisión y facilidad.. **MASTERCLIP 6000**: Magnífica colección de 6.000 clip arts en formato vectorial WMF libres de royalties. **PRO PUBLISHER**: Más de 25.000 clip arts en b/n y color, más de 10.000 fuentes y más de 2.500 iconos. y **MULTIMEDIA SOUND MAGIC**: Más de 14.000 archivos de sonido en los formatos, MIDI, MOD, WAV, S3M, DMF, SID y HSC y varios reproductores de sonido.*

Incluye 6 fantásticos CD-ROMs que harán las delicias de los amantes del género MANGA y Manga HENTAI. Más de 8.000 imágenes de manga y manga hentai. Las animaciones más fuertes de sexo y violencia del mejor anime japonés, las recopilaciones más completas de los grandes autores japoneses,... ¡Y también incluye el Opening Gradon Ball Z USA y el increíble vídeoclip anime de Two Mix! Incluye: Manga Pervert vol.1, Manga Dreams vol.1, vol.2, vol.3 y vol.4 y Manga Makers.

3 Cds con más de 5.000 fotografías de las mujeres más deseadas de nuestros tiempos. Disfruta con los desnudos de tus actrices y modelos favoritas sorprendidas por los "Papparazzi" en las situaciones más escandalas. Actrices de las series de TV "Melrose Place", "Sensación de Vivir", "Vigilantes de la Playa",... Grandes estrellas de HollyWood, Modelos de las grandes pasarelas, Cantantes, Mujeres de la prensa amarilla, las españolas más deseadas,... Y MUCHO MAS !!!



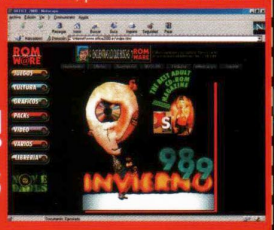
Consigue el Pack de 9 CD-ROMs de Paradise Entertainment con la mayor colección de imágenes XXX clasificadas por temáticas diferentes. 45.000 imágenes con lo mejor de: Top Models, Orgies, Special Ejacs, Special Asie, Anal, Oral, Amateur, SM-Bondage, Massive Melons, Couples Hard,... a un precio excepcional. Cada CD-ROM incluye un completo interfaz de usuario para visualizar las distintas imágenes, zoom automático, instalación automática, posibilidad de seleccionar entre 7 idiomas diferentes incluido el castellano,... compatible Windows95,...
La mejor colección de imágenes XXX del mercado.



Nuevo volúmen con la mejor selección de material sólo para adultos. Las mejores producciones con las divas del cine X más cotizadas en los títulos: Sin Escrúpulos, Agente 007, Buscando a Nicole, Las amantes del Furer, Las 1001 noches, Fantástica Moana, Cambio de Pareja, Cita casual y Rebeca.
9 títulos en 10 CD-ROMs con el mejor diseño e interface de uso con el que podrá disponer de horas y horas de la mejor calidad de imagen, sonido hi-fi estereo y total interactividad. Totalmente en castellano.

SUSCRÍBETE!

A la mejor y más amplia revista-catálogo dedicado integramente al mundo del CD-ROM. Visita nuestro Web y encontrarás miles de productos de todo tipo: juegos, cultura, gráficos, aplicaciones, profesionales. Zona de juegos, concursos, sorteos,... La mejor forma de divertirte y hacer tus compras.



CONÉCTATE!
www.office2000.es

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194 Ares Informática

02/99

ROM WARE
Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194
Fax: 923 373 332
www.office2000.es

Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE
NO es necesario hacer ningún pedido

Nombre:
Dirección:
C.P. - Localidad - Provincia:
Teléfono: N.I.F.: Email:

Envíen los artículos que indico a continuación:

☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas
☐ Recepción por Correos (+450 pts. g.envío)
☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA Classic ☐ MasterCard ☐ tarjeta 6000

Fecha Caducidad: Firma:

IVA incluido

HÉROES

Estaba pensando (sí, a veces me pasa), tod@s es@s protagonistas de series de fantasía heroica... tan guap@s... tan valientes... con tantas habilidades... con tantos recursos... con tanto tiempo.

Porque sí. ¿De dónde carajo sacan el tiempo est@s ti@s? ¿Cómo se ganan la vida? Porque vamos, hasta donde yo llego de profesión héroe ni hay seguridad social, ni seguro de desempleo, ni siquiera el sueldo mínimo, vamos.

Así pues, de dónde leches sacan est@s personajes el dinero que supone el vivir día a día. Porque la comida, alojamiento, ropa, etc, cuestan un pastón, os lo digo yo. Es más, aun suponiendo que realmente tengan un trabajo o empleo legal, digno e incluso bueno, ¿de dónde sacan el tiempo para irse por ahí a cazar monstruos y rescatar princesas/príncipes? ¿Piden una baja temporal en el curro? ¿Se van sin más y el jefe luego los perdona? ¿O se buscan un nuevo trabajo? (Esto último lo dudo dado lo mal que está la cosa últimamente).

Por tanto, no es de extrañar que aparezcan siempre con las mismas ropas (¿se ducharán alguna vez?), no deben tener pasta para variar su indumentaria, y seguramente por eso nunca los vemos en ningún restaurante de lujo como hacen por ejemplo los jugadores de fútbol.

Esto nos lleva también al tema de que rara vez aparezcan sus familiares, especialmente los padres, pues lo lógico es que hayan renegado de sus hij@s, yo también lo haría si veo que después de lo que me he sacrificado para que tuvieran unos estudios y tal me salen con que quieren irse por ahí de buen@s samaritan@s y que ya se buscarán la vida. Pa fusilarlos, oye. Aunque claro, esto se suele arreglar cargándose a los susodichos padres para así además igual tener una razón para la venganza o cualquier movida del estilo.

Pero no sé, qué queréis que os diga, yo es que no me lo explico. Se supone que, cuando menos, de todo lo anteriormente dicho como mínimo prima lo del tiempo y empleo. Porque vamos a ver, al menos tendrán que vivir, ¿no?, y para eso hace falta dinero. Y no me vengáis con lo de que es que son héroes porque precisamente por eso jamás aceptarían ningún tipo de remuneración por ir por ahí desfaciendo entuertos. Así pues, ¿cómo pagan sus facturas?

Y entonces entra el tema del tiempo. Vale, matar grandes dragones y sacerdotes embebidos en su propia ambición está muy bien, pero tampoco habrá tantos, ¿no? Supongo que con un par de Altos Bichos y tres o cuatro Sumos Sacerdotes ambiciosos el mundo ya está servido, y eso tampoco cuesta tanto de limpiar, así que... ¿a qué dedican su tiempo libre est@s individu@s?

Es más, ¿están capacitados para llenar ese tiempo de ocio? Porque se supone que si han tenido que aprender a manejar armas o a lanzar hechizos no han tenido tiempo material para mucho más, y por tanto nobles oficios como el de herrero, carpintero, artesano o similares escapan de su comprensión. ¿Están por tanto obligados a realizar siempre aquellos trabajos destinados a los que no requieren ningún tipo de preparación? Y no sólo eso, ¿aguantaría el orgullo de un gran héroe el por ejemplo tener que soportar al/a la típic@ borrach@ de turno intentando engañarte o insultarte si estás currando de camarer@ (o en el caso de ser de sexo femenino al típico guay que te mete mano)?. Yo creo que no, y que no pasarían más de un par de días antes de estar de patitas en la calle por haber mutilado a algún cliente (que vale, se lo merecía, pero cliente al fin y al cabo). Con lo cual volvemos al principio, ¿cómo te ganas las habichuelas?

Y podría seguir desvariando así un buen rato más (el alcohol da mucho juego), pero creo que ya he dejado más o menos claro a lo que me quería referir (si es que me habéis entendido, claro, que menuda la he montado).

Ni matar demonios ni tonterías, leerse esto sí que es digno de un héroe.

THIS IS WHO WE ARE

Lázaro Muñoz
minami.lazaro@milenium.com

La ofimática a tu alcance

Te Quita

Corrector automático

Olvidate de corregir
"TE QUITA" lo hace por tí
mientras escribes

Mi Tutor

Aprende Mecanografía
rápida y facilmente
en tu PC

Spanglish

Traductor automático

Coloca el ratón sobre la palabra
que desees, automaticamente te aparecerá
la tradución de la misma.
Ideal mientras navegas por Internet

Lo encontrará en:

ACTION, TL. 91 364 02 34 • MISCO ,TL. 91 841 81 11 • W-WEGA, TEL 971 29 66 55 • OFFICE 2000 ,TL. 902 19 41 94
N.B.C. GONZA Y MARTIN, S.L. 928 38 04 43 • COMPU-QUICK, 956 54 09 36 • HOLLYWOOD MULTIMEDIA, 91 447 26 19
BAIXWARE, 93 377 46 52 - 93 662 71 02 • OCI-84, 93 225 81 75 • PC WELL, 95 435 98 32

Distribuido por:

Av. Mare de Deu de Montserrat, 2 bis
08970 Sant Joan Despi
Tl. 93 471 00 08

Minami 2000 — NÚMERO 2

TEMA DE PORTADA

FANTASÍA HEROICA

Nuestro número de este mes trata sobre uno de los temas que a los otakus más apasiona: La fantasía heróica.

Para ello, se hace un exhaustivo repaso a las dos series más emblemáticas en nuestro país sobre ese tema, que son *Slayers* y *Record of Lodoss War*.

Además de comentar otras que también tratan esa temática como pueden ser *Bastard!*, *M. K. Rayearth* o *RG Veda*.

Y, por supuesto, un repaso histórico al género.

Aunque, claro está, sin olvidarnos de otras las otras series o temas que componen el mundo del manganime.

INDICE

- **Portada: Fantasía heroica (Slayers)**
- **Editorial** 3
- **Índice** 5
- **Novedades España** 6
- **Novedades Japón** 7
- **Salones y jornadas** 8
- **Novedades** 10
- **Fantasía heroica** 12
- **Slayers** 14
- **Magic Knight Rayearth** 21
- **Record of Lodoss War** 22
- **RG Veda** 30
- **Karekano** 32
- **Yaoi** 34
- **Bastard!** 36
- **Hentai** 38
- **Club KOR** 40
- **Laboratorio Científico** 41
- **Otaku Generation** 42
- **Desde la Torreta de Mazinger Z** 43
- **Opinión Otaku** 44
- **Fuera de nuestras fronteras** 46
- **Fanzines** 47
- **No sólo de manga vive el hombre** 48
- **Música** 50
- **PC Games** 52
- **Cultura Japonesa** 54
- **La Palestra** 56
- **Opinión del Lector** 58
- **Sección Marmalade Boy** 59
- **Correo** 60
- **LCM** 64
- **Instrucciones del CD** 66

SERIES

Como de costumbre, en Minami 2000 hacemos un extenso repaso de varias series para que siempre estéis informados de todos los detalles y curiosidades de vuestras series favoritas, ya sean estas nuevas o clásicas.

OPINIÓN

Minami 2000 sigue contando con un amplio foro de opinión, en el cual puedes participar si así lo deseas. Por otra parte, muchas de las mejores almas críticas del mundillo se han prestado para ejercer en este número una sagaz labor de análisis y disección de todo aquello que se mueve en el mundillo.

SECCIONES FIJAS

- **Desde la Torreta de MAZINGER Z**
- **Club Kimagure Orange Road**
- **Novedades España y Japón**
- **Lista de Correo Manga**
- **Laboratorio Científico**
- **PC Games**
- **Fanzines**
- **Hentai**
- **Yaoi**
- **Y mucho más...**

Minami 2000. Marzo de 1999

Dirección: María José Castro

Redactor Jefe: Lázaro Muñoz

Coordinadores de sección: Ricardo López, Mae Fernández, Manuel Ortega, Matsuyama, Mario Gómez, Andrés G. Mendoza, Josema, Javi Araguz, Guillermo Vacas, Seiji Komatsu, Petrus, Shinohara, Rafa Gallardo

Colaboran: Alessandra Moura, Mike Sánchez, Gonzo, Jaime Ortega, Nobita Nobi, Raven, Keiichi, Ackmanu, Parnie, Miguel Michán, Minako

Ilustraciones: Vanesa Durán, Lola Palacios, Aerith, Estudio Kôsen (Aurora & Diana)

Carátulas: Mike Sánchez y Lázaro Muñoz

Maquetación: Rafael Gallardo, Antonio Jimenez, Gabriel Sánchez, Lázaro Muñoz

Contenido del CD: Raúl Domínguez, José García

***

Redacción y administración: Ares Inormática S.L., C/ Bellaterra 18-20. 08940. Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 93 4710008. Fax: 93 3751053.
Secretaria de Dirección: Yolanda Montón
Administración: Asun Castro, Luisa García, Sonia García
Director de Producción: José García
Fotomecánica: Ares Informática S.L.
Impresión: Talleres Gráficos Soler S.A.
Duplicación Cd´s: MPO Ibérica S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas: SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 93 3001022

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación por cualquier medio, incluyendo el contenido del CD ROM además del de la revista. Todas las imágenes reproducidas son copyright de sus autores y/o editoriales.

Minami 2000 no comparte necesariamente las opiniones que aparecen en su contenido.

Minami 2000 aboga por un lenguaje no sexista, sin embargo por motivos estéticos y prácticos no utilizará "@" o "/as" en sus artículos, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan palabras como "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami 2000
Ares Informática S.L.
C/ Bellaterra 18-20
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)
Tlfno: 93 471 00 08
Fax: 93 375 10 53
E-mail: minami2000@milenium.com

ESPAÑA
NOVEDADES

- Empezamos con Glènat, pues resulta que al final sí que se habían mudado y lo menos que podemos hacer para compensar el haberlos tenido apartados durante dos números es dedicarles ahora más y mejor espacio que a los demás. Aunque no anuncian novedades como tal para marzo, sigue la publicación de sus series regulares, esto es, el nº3 de **Noritaka**, el 5 de **Black Jack**, los 11 y 12 de **Sailor Moon** (¿aprovechando el éxito de nuestro anterior número?) y como nota curiosa la reedición del nº1 de **Ikkyu** que estaba agotado. Además anuncian la salida en breve (bueno, lo de breve es relativo, pero al menos ya está confirmado que sí) de **Sailor V** y los art books de **Sailor Moon** cuando termine la serie regular (podéis haceros una idea de cómo son ambos gracias a nuestro anterior número) y del clásico **Astroboy**.

- Pasamos a Planeta, que no anuncia ninguna novedad para marzo, aunque para abril se espera el lanzamiento de **Ryu Knight** (un manga de fantasía en formato cómic-book) y, como ya anunciamos, para el salón del cómic de mayo nada menos que **Cowa** del Toriyama y la esperadísima **I´´s** del Katsura (y si sois fanáticos de este hombre y queréis saberlo todo de su nueva serie (y de las anteriores) atentos al próximo número), aunque de esta última empiezan a correr rumores de que se dejará para el salón del manga.

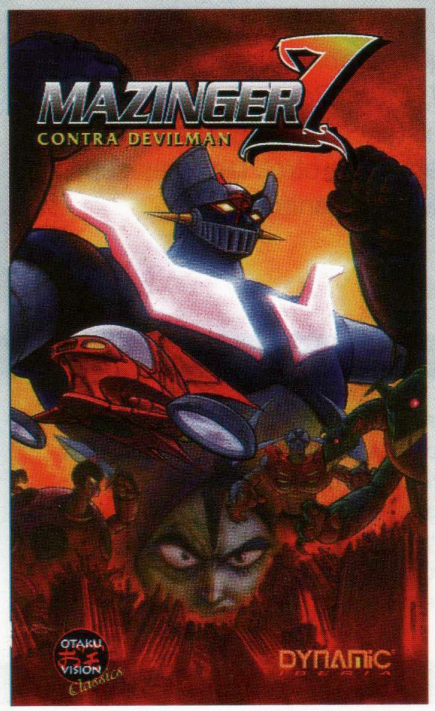
- Por cierto, aprovechando su mención que sepáis que el **Salón del Cómic** de Barcelona se celebrará durante los días 6-9 de mayo. No nos lo han confirmado pero suponemos que como cada año se celebrará en la Estación de Francia.

- En cuanto a Norma, para este mes de marzo (en principio el día 25) han anunciado **Record of Lodoss War: La leyenda del caballero heroico** (que constará de 3 números) y **Darkhair Captured** (4 números).

- El resto de editoriales no se ha puesto en contacto con nosotros, así que suponemos o bien que no tienen novedades o bien que no les interesa que aparezcan gratuitamente reseñadas aquí.

- Aunque quien sí ha contactado con nosotros ha sido Hikari (o al menos a estas fechas es el nombre que se supone tendrá), una nueva editorial formada por gente de tiendas de Barcelona que prepara su primer lanzamiento para el salón del cómic. ¿Y cuál va a ser esta novedad? Pues nada menos que **Cyber Weapon Z**, una obra que aunque no es manga en sí guarda muchas similitudes con dicho género, sobre todo en guión, ya que en dibujo y especialmente color es MUY superior a los mangas normales.

- En cuanto a las editoras de vídeo, Selecta Visión nos ha sorprendido todos anunciando la salida de dos películas de ¡¡**Mazinger Z**!! La primera de ellas, de 1973, se titula **Mazinger Z contra Devilman** y supone un crossover entre las dos sagas del genial Go Nagai; al parecer una explosión provocada por el entrañable Koji Kabuto despierta a unos cuantos demonios de esos que casualmente siempre están durmiendo por ahí, lo que pone en alerta a nuestro no menos simpático Akira Fudo. Y os podéis imaginar el resto, aunque sin olvidar las apariciones de nuestro queridísimo Doctor Infierno, y por supuesto, del ídolo de masas Barón Ashura (¡qué coño Ashura, Ashler, joder, como lo conocimos los de mi quinta!). Y sin darnos tiempo a recuperarnos de la alegría de volver a ver a todos esos personajes que ya son casi parte de la familia, viene **Mazinger Z contra el General Negro**, de 1974 (joder, yo ni había nacido) y en la que la civilización Mykene (cuya tecnología había usado el Doctor Infierno con sus Brutos Mecánicos) y el Gran Shogun de las Tinieblas aparecen para dar unos cuantos dolores de cabeza a nuestro pobre Koji Kabuto (supongo que para que el pobre no se aburriera ahora que la guerra contra el Doctor Infierno había terminado). Además, estos dos clásicos contarán con su debida presentación en las FNACs de Barcelona el día 27 de marzo y de Madrid y Valencia el 28.



- En cuanto a Manga Films, no nos han mandado ninguna noticia (aunque tenemos que anunciar que por fin está en la calle **Perfect Blue**, bajo el sello Manga Comic), pero se comenta que van a empezar a negociar el catálogo Pioneer USA, con cosas como **El Hazard 2**, **Pretty Sammy**, **Fatal Fury** y las películas de **Techi Muyo**. Ah, bueno, claro, y que en abril saldrá la segunda serie de vídeos de **Dragon Ball GT**.

- Y como una de las novedades más esperadas, nada menos que la película de **Marmalade Boy** (**La Familia Crece**), sin duda uno de los títulos más solicitados. Parece ser que Arait Multimedia se ha liado la manta a la cabeza y va a sacar a distribución en kioskos la película traducida al castellano (además si todo va bien podría haber sorpresas entre los dobladores). Aunque inicialmente está prevista para finales de febrero, mi conocimiento de cómo va el tema me hace dudarlo mucho y supongo que en el mejor de los casos estará a primeros de marzo. De momento barajan dos opciones, una que sería una cinta de una hora con la película, el making off y el primer capítulo por 1995 pesetas y otra, que nosotros recomendamos con fervor cuando nos pidieron opinión, que sería sólo la película y el making off en una cinta de media hora y a 995 pelas. En cualquier caso lo que parece confirmado es que vendrá con un cartoncito para verse bien (y cuyo diseño es sospechosamente parecido a la portada de nuestro nº0 (o al menos así era la prueba que me enseñaron)) y probablemente con un regalo (se están decidiendo entre un llavero, una figurita o una camiseta). Además se intentará hacer una presentación oficial en las distintas FNACs del país (cosa que se está negociando que organicemos nosotros).

- Anunciar también la reaparición de la revista **Neko**, que sigue su numeración como si nada hubiera pasado, cosa que reafirman con un equipo y un estilo casi idéntico al que tenía antes de "cerrar".

- Pasamos a los distintos eventos, y para empezar reseñar unas jornadas de manganime que se celebrarán en el Corte Inglés de Diagonal (en Barcelona) los días 18 y 19 de marzo (con motivo me parece del aniversario de dicho local). De momento no se sabe gran cosa pero están metidas tanto Manga Films como Selecta Vision, así que las proyecciones parecen garantizadas, y se supone que también habrá debates, charlas, talleres...

- Sigue pendiente de confirmación la fecha de **Albanime** (me lo dicen mañana, pero tengo que cerrar esto hoy), e incluso si los distintos organismos oficiales le tocan el "órgano" un poco más al organizador puede que ni se celebre. En cualquier caso, de hacerlo el IV Encuentro de Cómic de Albacete sería un ciclo de proyecciones y posterior debate y mesas redondas.

- También se anuncian unas jornadas sobre cómic en general en Alicante, previstas para los días 25-27 de marzo, con diversas actividades y parece ser que la presencia de personajes como Cels Piñol, Dani Barbero o Lázaro Muñoz.

- Y cerrando el tema de las jornadas, los días 1 y 2 de abril se celebrarás las primeras **Jornás de Manganime del Campo de Gibraltar**, con proyecciones, concursos, talleres y demás.

RUMORES

- Se rumorea que en breve podrían organizarse unas jornadas en La Coruña, y me suena haber oído algo en Valladolid, pero si recuerdo bien ya se habrán celebrado para cuando leáis esto.

- Se rumorea que **Expocomic**, el salón del cómic de Madrid, ha cambiado sus fechas y pasado a celebrarse 15 días después del salón del cómic de Barcelona. Al parecer esto se haría para aprovechar las novedades editoriales y la posible presencia de los distintos autores que acudiesen al salón de Barcelona.

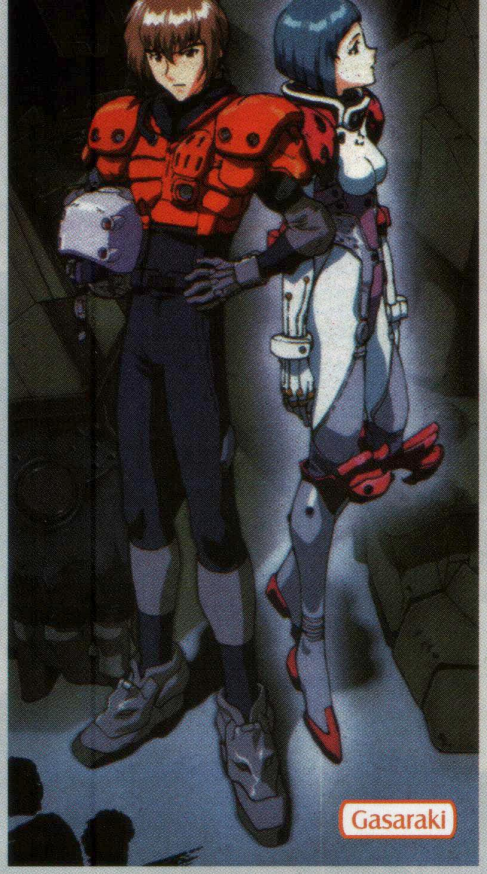
- Y es que se rumorea que al salón del cómic de Barcelona, entre otros y aprovechando su viaje a Europa con motivo de otros eventos, podría venir nada menos que **Tsukasa Hojo**, el creador de City Hunter (entre otras muchas y muy buenas obras).

- Se rumorea que, a petición popular y debido a su mucho éxito, La2 podría estar planteándose seriamente la reposición de **Marmalade Boy** (**La Familia Crece**).

- Se rumorea que si las ventas de la película de **Marmalade Boy** van bien se estudiará hacer lo propio con las de **Slayers** (**Reena y Gaudi**).

- Y ya que estamos con Arait, me quedé de piedra cuando me dijeron que una de las series que quieren traer es el shojo ese que acaba de sacar Gainax (el que comentamos en este mismo número, joder, que es que no me acuerdo del nombre). También se rumorea que ha gustado **Fushigi Yuugi**, así que...

JAPÓN NOVEDADES


Gasaraki

Como cada mes os presentamos la lista de los animes más vistos en la TV nipona, en este caso en Enero.

1. **Generator Gawl [final]**
2. **Cowboy Bebop**
3. **Gasaraki**
4. **Kareshi Kanojo no Jijou (His cercumstaces and her circumstances)**
5. **Phan Phan Pharmacy**
6. **Card Captor Sakura [final]**
7. **Master Keaton**
8. **Ojaru-maru**
9. **Bubblegum Crisis Tokyo 2040**
10. **St.Luminous Jogakuin (St.Luminous Mission High School)**

Como veis, el capítulo final de *Generator Gawl* ha arrasado en la lista, desplazando a las tres grandes del momento: *Cowboy Bebop* (Minami 2000 nº1), *Gasaraki* y *Kareshi Kanojo no Jijou* (en este mismo número). Señalar también que *Master Keaton* (la comentaremos en breve) baja hasta el puesto 7... ¿la gente adulta está demasiado ocupada?

Probablemente muchos no conoceréis nada de *Generator Gawl*. Se trata de una serie de la Tatsunoko Productions que se emite en la TV-Tokyo. Trata sobre tres chicos, Kouji, Ryo, y Goul, que son trasladados a un instituto especial para genios y jóvenes promesas, el Ohju Gakuen. Una vez allí comenzarán una serie de hechos extraños que culminarán con el ataque de unos seres llamados Generators, unos monstruos llenos de poder y con una velocidad pasmosa. Para luchar contra estos seres, la misteriosa entidad Kuvele, dueña del instituto, experimenta genéticamente con los tres chicos para aumentar su fuerza y velocidad al mismo nivel que los Generators. Y es entonces cuando empieza todo el meollo...

Nos llega otro capítulo más del "culebrón" más comentado desde los líos con las drogas de la Kadokawa. Después de que Gainax fuera acusada por desfalco, Hideaki Anno, que estaba dirigiendo la nueva serie de la compañía para televisión, *Kareshi Kanojo no Jijoo*, ha dejado dicho puesto. Por un problema de diferencias con la empresa que patrocina la serie, Anno ha dejado la dirección y su nombre ya no aparece en los créditos. Pero no os preocupéis, esto es normal... Hablamos de la persona que ha creado *Evangelion*... ^_-.

Más noticias. Mamoru Oshii vuelve a la carga. Digital Design Research Institute, una filial de Bandai Visual, está produciendo una nueva animación de *Patlabor* totalmente digital y en 3D. La dirige Mamoru Oshii y cuenta con la colaboración de todo el equipo Headgear y la música de Kenji Kawaii, es decir, todo el personal habitual de *Patlabor* o *Ghost in the Shell*. Por ahora se trata únicamente de un corto de 30 segundos y mezcla imagen real, animación tradicional y 3D. Sin embargo, parece que el proyecto ha llamado bastante la atención y Oshii está ya planeando una película de larga duración, con un presupuesto de 300 ó 400 millones de yenes.

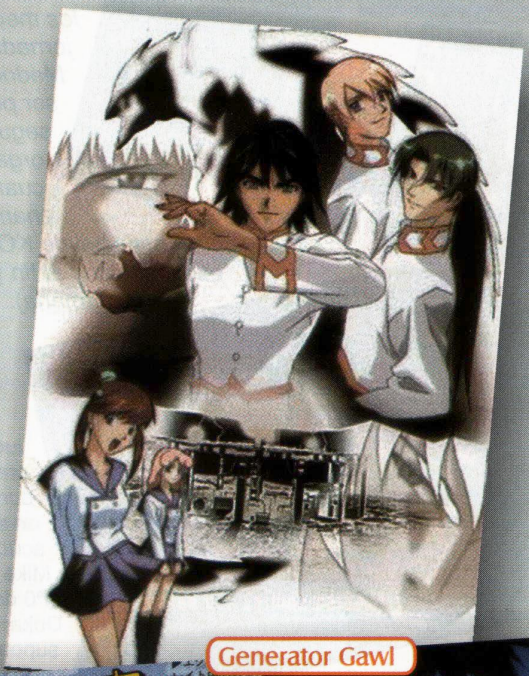
Para terminar, os pasamos los ranking de ventas en LDs y manga a 15 de Febrero en Japón:

LDs

1. Trigun 7
2. New Mobile Suit Gundam W Endless Waltz
3. Change! Getterrobo
4. Neo Ranga 5
5. Mobile Suit Gundam 08 Mobile Suit Team
6. Cowboy Bebop 2
7. Card Captor Sakura4
8. Generator Gawl 2
9. Gasaraki 1
10. Brain Powerd 10

MANGA

1. Basara 25, Yumi Tamura
2. Magical Circle Guru Guru 11, Hiroyki Eto
3. Recca no Honoo 17, Nobuyuki Anzai
4. Massugu ni Ikou 16, Kira
5. Salaryman Kintaro 18, Hiroshi Motomiya
6. Inuyasha 9, Rumiko Takahashi
7. Soutenkoro 15, Kakuta Wan/Manahito Ri
8. Nadesico 4, Kia Asamiya
9. Detective Conan Special 6, Gosho Aoyama/Eichi Yamamoto
10. Oishinbo 69, Tetsu Kariya/ Akira Hanasaka

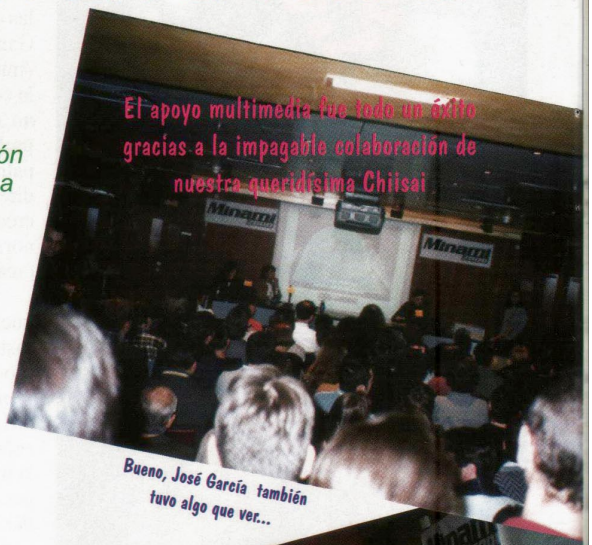

Generator Gawl

SALONES

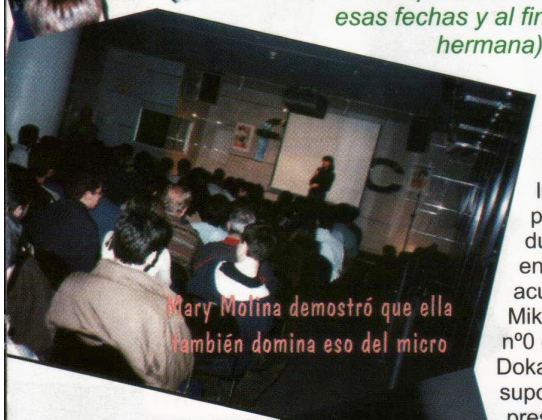
JORNADAS DE ANIMACIÓN EN LA FNAC

Mike Sánchez en su salsa

Las cosas buenas siempre llegan a lo grande, y Minami 2000 no podía ser una excepción, así que con motivo de su aparición en el mercado y consiguiente presentación a los medios (y las masas) organizó unas jornadas de animación en las FNACs de Madrid y Barcelona (en Valencia no pudo ser por diversos motivos técnicos, pero seguro que en el futuro las movidas que organice Minami 2000 se harán en cuantos más sitios mejor), aprovechando también para presentar el especial de KOR de Dokan (que había salido por esas fechas y al fin y al cabo era de nuestra revista hermana).

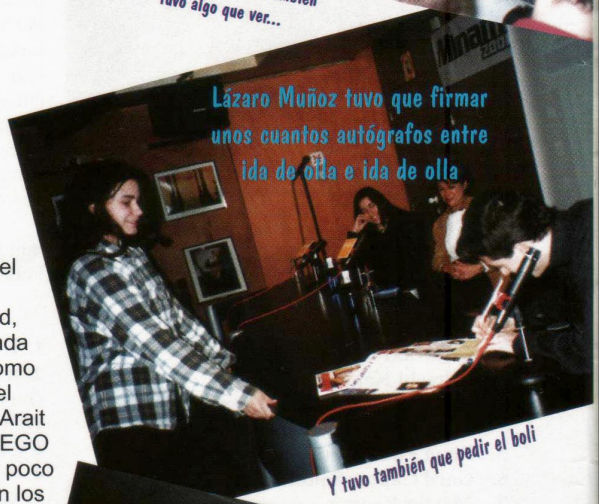

El apoyo multimedia fue todo un éxito gracias a la impagable colaboración de nuestra queridísima Chiisai

Bueno, José García también tuvo algo que ver...


Mary Molina demostró que ella también domina eso del micro

Madrid

La capital de España era a todas luces el lugar idóneo para la principal presentación de la revista, y por eso durante los días 11 al 15 de enero acogió en su fórum a cientos de aficionados que acudían ansiosos de ver a Lázaro Muñoz y Mike Sánchez presentando indistintamente el nº0 de Minami 2000 y el especial KOR de Dokan (bueno, y para hacer honor a la verdad, supongo que el hecho de que después de cada presentación se fueran a proyectar cosas como *Marmalade Boy, Shin KOR, Sailor Moon* o el final de *Evangelion* (material facilitado por Arait Multimedia, Manga Films, Selecta Vision, EGO Films y Vortex Studio Fansubs) ayudó un poco al gran éxito obtenido (pues hubo días en los que no sólo la sala estaba a reventar, es que hasta los monitores exteriores contaban también con un ingente grupo de telespectadores)).


Lázaro Muñoz tuvo que firmar unos cuantos autógrafos entre ida de olla e ida de olla

Y tuvo también que pedir el boli

La gente se quedó anonanada con lo que estaba viendo

O eso es en efectos que resumenle lo que estaba pasando pódiese ser real...

Cena de celebración y confraternización

Aprovechando que para dicha presentación oficial casi todos los integrantes del equipo de Minami 2000 se habían desplazado a Madrid, la noche del sábado tuvo lugar una cena de celebración en la que los distintos miembros pudieron conocerse y meterse en el cuerpo una fiesta de mucho cuidado.

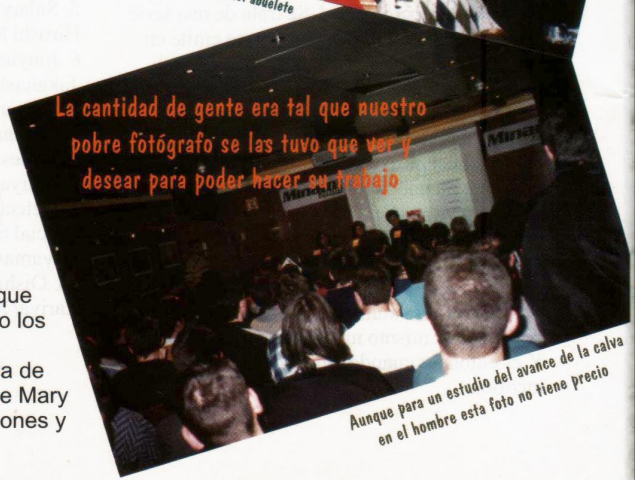
La plasastaba abarrotá!

No os perdáis la cara del abuelete

Como para que justo en ese momento hubieran aparecido los de la TAC...

Barcelona

Por supuesto, Minami 2000 no podía dejar de hacer acto de presencia en un núcleo de afición tan grande como Barcelona, así que durante los días 21 al 23 de enero en la FNAC de La Isla los aficionados locales pudieron disfrutar de una versión reducida (aunque no por ello peor) de lo que habían tenido los aficionados madrileños. Aunque para compensar ellos contaron con la presencia de un tercer maestro de ceremonias, y es que Mary Molina se sumó al carro de las presentaciones y


La cantidad de gente era tal que nuestro pobre fotógrafo se las tuvo que ver y desear para poder hacer su trabajo

Aunque para un estudio del avance de la calva en el hombre esta foto no tiene precio

compaginó con Mike el anuncio del especial de KOR (Lázaro Muñoz acaparó todo lo demás entre bailes, tonterías y sacar al público a cantar karaoke).

Diferencias

La presentación en Madrid contó con más tiempo y por tanto con más proyecciones, además de tener de cuerpo presente a toda la cúpula y responsables. Aparte, no hubo problemas de espacio, al contrario que en Barcelona donde la pésima colocación del fórum y sus monitores llevó a que la gente a la que los seguratas no dejó pasar no pudieran al menos consolarse con los monitores externos pues la cantidad era tal que colapsaban el lugar, lo que dada la cercanía del fórum con la cafetería hubiera colapsado esta última y por tanto se apagaron. Por su parte, la de Barcelona contaba con un técnico de sonido llamado Carlos que se metió mucho más en el ambiente festivo de la presentación y amenizó con distintos efectos de voz y especiales las palabras del presentador de turno. Por último, al no tener Barcelona una mesa para el turno de preguntas la tarima tenía más espacio y permitió a nuestro querido maestro de ceremonias por antonomasia marcarse unos bailes al ritmo del opening alemán de Sailor Moon.

Otras

Además de la presentación "oficial" en las jornadas de animación de las FNACs, Minami 2000 se dio a conocer también en el programa "Más allá de la viñeta" de COM Radio el domingo 20 de enero con una entrevista a su director Lázaro Muñoz (y como nota curiosa ese día el programa batió su récord de llamadas), a través del programa "Escape" del canal "C:" (14) de Canal Satélite Digital el día 18 de febrero (con repeticiones posteriores) y por medio de una nueva entrevista radiofónica al director, pero esta vez por Onda Rambla en su programa de los sábados.

Si te las perdiste...

Pues no te preocupes, porque primero en Minami 2000 sí que nos preocupamos por l@s aficionad@s y tratare- mos de montar más cosas como esa siempre que nos sea posible (de momento estamos muy cerca de conseguir algo muy similar con la presentación de la película de *Marmalade Boy*), y segundo porque hasta entonces seguro que habrá otras jornadas. Sin ir más lejos en estas fechas tendréis dos eventos (tres si consideramos Albanime, aunque este último este año no está pensado para que la gente se desplace sino para los aficionados de la propia ciudad), el primero en Alicante a finales de marzo, pensado como salón de cómic en general y con unas cuantas personalidades entre la lista de invitados amén de numerosas actividades, al igual que ocurrirá en Campo de Gibraltar a principios de abril. Por su parte Albanime deja de estar planteado como un salón ideado para que lo visite gente de muchas ciudades y se centra en dar a conocer el mundillo, empezando por su propia urbe y gente, ya que se integra en un proyecto de junventud y constará de diversas proyecciones y posterior debate y charla pero intercalado con otras muchas actividades pensadas sobre todo para gente joven, con lo que la probabilidad de que el cómic en general y el manganime en particular sean conocidos por "profanos" al tema aumentan, y eso es lo que al fin y al cabo se pretende, que la cosa se conozca.

Aquí podéis ver a unos cuantos componentes del equipo de Minami2000 de fiesta, incluidos algunos que firman con pseudónimo

Nótese que las jarras de sangría están vacías...

Mike sólo ante el peligro

El de la pregunta del whisky fue, cómo no, Lázaro

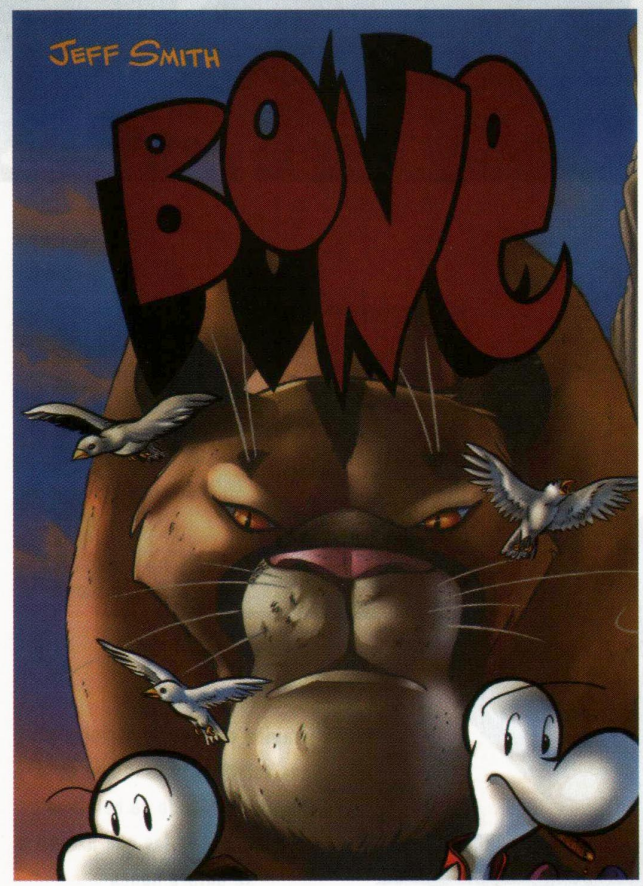
Ejemplos de logos y carteles de las actividades esas que de cuando en cuando se celebran en España y de las que nadie se entera nunca

NOVEDADES

Gonzoisland

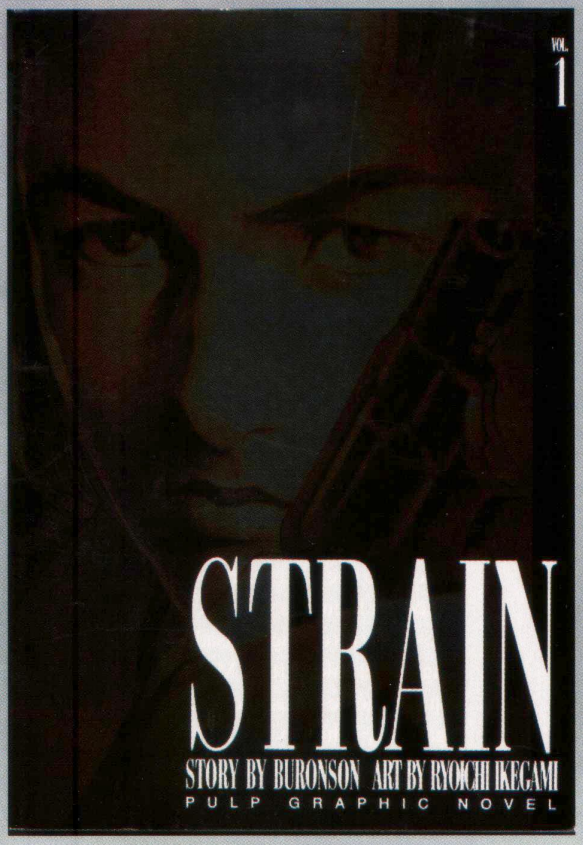
Bienvenidos a nuestra isla. Aquí unos 2300 gonzos nos dedicamos en todo nuestro tiempo libre a leer y ver. Siendo tantos, y nuestros gustos tan variados, al final del mes nos dejamos nuestro sueldo en manga y anime. Tiene la ventaja, por otro lado, de que nos prestamos las cosas unos a otros y así disfrutamos mucho más. Somos así los gonzos (nunca he comprendido muy bien cómo, pero es lo que se suele decir en estos casos, no?) Ultimamente ha llegado hasta nuestra pequeña isla *El Hakkenden* (Anime Pioneer, dos o tres episodios por cinta a 1.995 pta), con diferente acogida entre los gonzos. En general es la animación de calidad a la que firmas como Pioneer o AIC nos tienen acostumbrados. Quizá con un estilo un poco ligeramente distinto, pero siempre muy cuidado. Lo que no es tan habitual es la historia, una tragedia cargada de muertes y sangre, como cualquier relato clásico de samurais que se precie. Mezclando elementos fantásticos sobre una base de luchas y guerras antiguas, el principal problema es un desarrollo demasiado lento así como complejo de seguir en algunos momentos. No se ve con claridad una línea general de la historia con la que comienza la serie hasta varios episodios después. Se entremezclan demasiadas venganzas, muertes, luchas y personajes cuyo único punto común acaba viéndose más adelante. Lenta, pero si te gustan ese tipo de historias no está mal del todo. No mucho que ver con *Escaflowne* (Selecta Visión, tres episodios por cinta a 1.995 pta), mucho más fantástico aun conservando ciertos aires de guerras medievales, aunque quizá me guste más este que aquel. Esca se me hace más fácil de seguir, más agradable de ver. Aunque tiene sus dosis de violencia, no se acerca ni de lejos a la profusión de sangre de *El Hakkenden*, donde por cualquier motivo uno se hace el harakiri o mata al primero que encuentra.

No hay muertes en *Steam Detectives* (Planeta DeAgostini, Biblioteca Manga, 106 páginas a 595 pta), pero sí mucho homenaje a las series clásicas de televisión. Un detective lleno de recursos, una colección interminable de villanos muy villanos y una ciudad con un ambiente batmanesco envuelven una comedia ligera de acción fácil y capítulos autoconclusivos. Se lee fácilmente, y aun sin ser ninguna obra maestra, el dibujo simplificado para la ocasión de Kia Asamiya hace que tenga un cierto encanto. Unos cuantos guiños y homenajes más concretos, pinceladas aquí y allá podrían quizá haberla hecho más interesante, pero al menos se deja seguir con rapidez. Para pasar un rato despreocupado sin exigir demasiado. Algo parecido a *Nadesico* (Norma, 90 páginas a 850pta), del mismo autor, aunque posiblemente este sí tenga esos elementos que le faltan a *Steam Detectives*. El peculiar sentido del humor de Asamiya llena esta vez una serie que comienza como parodia de muchas otras y acaba logrando una identidad propia poco a poco. Una pequeña Space Opera cargada de chistes y golpes, con algunos de los personajes más estúpidos hasta ahora del autor. Casualmente un gonzo vio hace unos días unos pocos episodios del anime y tampoco está nada mal.



Mucho más serio es siempre cualquier cosa que nos llegue de la pareja Buronson - Ikegami. Un gonzo me trajo a casa el primer tomo recopilado en Estados Unidos de *Strain* (Viz, Pulp Graphic Novel, 224 páginas por $16.95), aun sabiendo que en realidad nunca he sido muy fan de Ikegami. Su estilo nunca me ha llamado la atención. Reconozco sus méritos, pero cada uno tiene sus gustos personales. Si entre los tuyos está la pareja que creó *Sanctuary* (*Santuario* en la versión española) es muy probable que *Strain* también te guste. Una historia sórdida, violenta y salvaje, límites de la miseria humana que tan descarnadamente representa Ikegami sobre las intrigas y peleas de Buronson. Preguntado Ikegami sobre sus hobbies responde explícito: "Erotismo, violencia y muerte". Reflejo fiel es esta historia de mafias y asesinos en Malasia, donde una vida humana solo vale cinco dólares, los policías hacen el amor clavándose un cuchillo en el costado y las niñas tiene que prostituirse por las calles. Existe también un ligero mensaje de vitalidad detrás de todo ello. Los buenos son buenos a pesar de todo y aunque sufren, tienen importantes razones para vivir. Los malos tan sólo son ambiciosos ejecutivos despiadados en un ansia continua de, en este caso, el dominio del mundo a través del petróleo.

Sin ser manga (pero muy interesante), y viniendo también de Estados Unidos, estuvimos leyendo el quinto volumen de *Bone* (editado en España por Dude Comics, 48 páginas a 250 pta). Cada vez la historia de los hermanos Bone se va haciendo más complicada, y por fin parece que, entre el tomo anterior y este, se van aclarando algunos misterios y planteando nuevos problemas. Recomendado, a pesar de no ser manga. A mí me lo recomendó un gonzo y no me he arrepentido de haberle hecho caso ^_~. Tampoco me arrepiento niavergüenzo de leer shojo, faltaría más. Y una de mis compras más esperadas es *Marmalade Boy* (Planeta DeAgostini, 200 páginas en formato tomo por 1.200 pta, cada dos meses). No sólo seguía 'La Familia Crece' todos los días, también me encanta la versión de papel. Es más, quizá me inclino por esta. No sé definir qué es pero tiene un encanto distinto. Me deja una sensación a veces cercana al bienestar. Es una preciosa historia muy bien contada, tanto como para que en otras ocasiones te llegue a dejar con otros estados de ánimo un poco más bajos. Le hace a uno recordar, sentirse identificado en algunas de las situaciones. Con el mismo formato de tomo, compramos con asiduidad otras dos series que nada tienen que ver; ni entre sí, ni con *Marmalade Boy*. *Detective Conan* sigue siendo una de mis preferidas, pero nada me ha alegrado más que la continuación de *Patlabor*. Una serie que da para mucho más, no merecía quedarse en el olvido tras sólo 6 tomos. Desde aquí, todo mi apoyo para que tenga en esta segunda oportunidad el éxito que merece y que quizá no alcanzó en el principio.
No voy a hablar mucho de los formatos, y aunque el de la 'Biblioteca Manga' de Planeta no me acaba de convencer del todo, últimamente esta colección está sacando unos títulos muy interesantes.

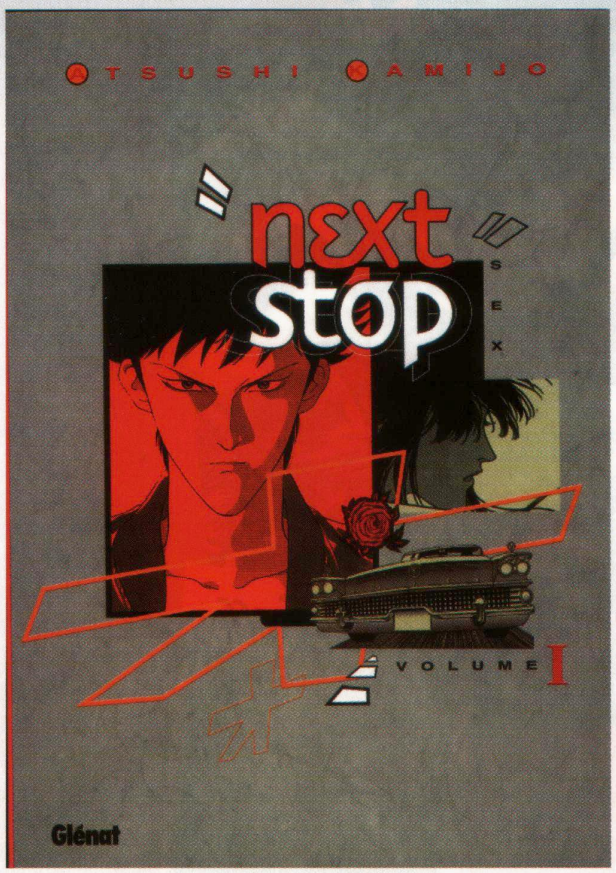


Hyper Police (Planeta-DeAgostini, 7 números de 96 pág. a 595 pta) es una refrescante comedia que mezcla humanos con monstruos y con antropomorfos (chicas-gato, hombres-lobo...). Sexy, a veces bastante salvaje, con un dibujo bueno y un guión delirante. Quizá un poco típico y sin nada particularmente especial, pero a más de uno le gustará... y mucho. Acción, humor, un poco de hentai, monstruos, buenos vehículos y muchos animalitos... Si es que lo tiene todo ^_^U
Otra serie de la misma colección pero un poco más peculiar es *Level E* (mismos datos que Hyper Police), del autor de *Yu Yu Hakusho*. Reconozco que me confunde un poco. El dibujo parece cambiar incluso de estilo en unas pocas páginas, a veces es mejor y otras es peor, aunque lo realmente interesante es el argumento. Podría realmente haber hasta 500 razas diferentes de alienígenas viviendo entre nosotros (y que nosotros, como tontos que somos, no nos hubiéramos dado ni cuenta)? Desde esta premisa, la historia comienza cuando un alien, príncipe de un planeta lejano, se estrella accidentalmente en la Tierra perdiendo la memoria, y recurre a Yukitaka, un estudiante que acaba de independizarse. A partir de ahí, se perfilan bastantes situaciones disparatadas y una trama oculta digna de Expediente X (Lázaro, me sé de uno al que a lo mejor le gusta esto...). Muy interesante, recomendado para todos, sobre todo si os gustan las historias de extraterrestres bien contadas y con algo de humor.

El tiempo libre es mucho y lo que se edita aquí a veces no lo ocupa totalmente. Por eso no me cierro a ediciones extranjeras, y aunque no conozco bien el francés, en ocasiones me dejo llevar y me hago con alguna sorpresita como *Next Stop Sex* (Glènat Francia, 180 páginas, no lleva precio en la portada), una curiosa historia de estudiantes y delincuentes juveniles. El dibujo es preciso y claro, muy luminoso, y en un estilo cercano al *shojo* pero manteniendo siempre bajo un límite la aparición de plumas, pétalos y flores. El argumento es sencillo y está contado huyendo de todo tipo de enrevesamientos o situaciones rebuscadas. Tiene sus detalles, y los personajes se acercan cariñosamente a tener una identidad palpable como personas reales. Es un retrato de unos jóvenes normales, o casi, con sus problemas normales y sus situaciones normales. Fuera de ese comportamiento realista, también existen algunos elementos más en el límite, pero es por la propia historia de vida al límite, de peleas callejeras y de personalidades rebeldes.
Volviendo al vídeo, vimos hace poco el final de *El Hazard* (Anime Pioneer, 2 episodios por cinta a 1.995 pta) y menos mal, porque nos habíamos quedado en el final de esa segunda cinta y estaba muy emocionante. Lo cierto es que esta comedia de absurdo y fantasía ha resultado muy divertida. Ojalá continúen sacando la segunda serie, que creo que sigue al mismo nivel. No digo ya que pongan la serie en televisión... pero... ¿por qué no? Tiene todo para conseguir el éxito. Humor, aventuras, unos personajes geniales... El profesor Fujishawa enseguida resulta simpático (*Nota de Lázaro*: ¿Sólo simpático? ¡Pero si es mi héroe!). De las tres sacerdotisas, Shayla sin duda es la mejor. Pero insuperable del todo es la risa de Jinnai; Jia jia jia jia!! Y puestos a rebuscar, volvimos a contemplar con la admiración debida esa tremenda obra maestra que es *El Castillo de Cagliostro* (Manga Video, entre 1500 y 2000 pta). Nunca deja de sorprenderme con múltiples detalles que antes me habían pasado desapercibidos. Sin duda es una película para ver cada cierto tiempo. Lo tiene todo, acción, humor, amor, heroísmo... Y acompañado de un guión sólido, un desarrollo impecable y una animación de una calidad difícil de superar incluso después de los 19 años que tiene.
Más reciente es *La invencible Nuku-Nuku* (Manga Video, 1995 pta), una serie de 6 OVAs que espero saquen completa. Sin complicaciones, pero muy divertida. Del autor de 3x3 Ojos, es una historia de humor, sin monstruos ni demonios, pero con una androide - gato encantadora. Unos padres divorciados luchan (literalmente... con robots gigante, misiles y demás) por el cariño de su hijo mientras él, que preferiría verlos juntos, se divierte con Nuku-Nuku, un androide construido para resucitar un pobre gatito... pero con unos poderes inmensos. Recientemente la acción ha continuado en Japón en una serie de televisión.

Os dejamos por ahora, que nos están esperando todas las novedades italianas de los últimos meses.

Un gonzo
gonzo@animefan.org



Fantasía Heroica

Un acercamiento histórico

La narración de fantasía heroica, generalmente ambientada en épocas medievales y donde se mezclan caracteres de guerreros, magos, nigromantes y seres fantásticos, tiene sus remotos ancestros en el siglo XIX, cuando la explosión del Romanticismo llevó a los escritores a fijarse en épocas pretéritas, y concretamente en el medievo, como uno de los escenarios favoritos donde situar la acción de sus obras. No obstante, ya había algunos precursores que habían incluido la fantasía y las espadas al crear sus textos. Así tenemos tan importantes autores como William Shakespeare, cuya obra teatral "Sueño de una noche de verano" incorpora bastantes elementos de la fantasía heroica. "Muerte de Arturo", escrita en el siglo XV por Sir Thomas Mallory, es el origen de toda la literatura del ciclo del Rey Arturo y, por supuesto, los denostados libros de caballería, como "Amadís de Gaula", claros precursores de las novelas de fantasía heroica y herederos de los romances medievales originales de los que se parte en su creación. Pero no sólo en occidente existen estos romances, de oriente nos llegarán el Mahabarata y el Ramayana -de origen hindú-, por poner un ejemplo.

Pero, regresando al siglo XIX, nos encontramos con los clásicos como Poe, William Blake o Byron, que practican una literatura llena de efectos, sensible y atractiva, que gusta a sus contemporáneos. El abaratamiento de las ediciones por la popularización de la lectura y los libros va haciendo que cada vez más gente tenga acceso a la cultura y a la lectura. Así, en las postrimerías del siglo pasado, aparece la figura del galés Arthur Machen, un escritor que se hunde en las raíces de las tradiciones galesas y célticas y que abre la puerta a un mundo de hadas y elfos que fue seguido por otros autores como M. P. Shiel o Lord Dunsany, cuyos "Cuentos de un soñador" son tremendamente recomendables, ya que asimila las enseñanzas de Machen y las asienta sobre un argumento épico. Con el cambio de siglo, los autores comienzan a fusionar las influencias célticas con las grandes sagas nórdicas de Beowulf y del falso Ossian, de la tragedia de los Nibelugos, etc. Incluso autores tan recordados como Edgar Rice Burroughs, Amores Bierce o Bram Stoker practicaron este tipo de literatura.

En Norteamérica, una vez superada la depresión económica, comienza a aparecer en los kioskos un sub-género que ha llegado a nosotros como "pulp fiction". La "pulp fiction" era un tipo de literatura, de usar y tirar, en formato revista y que contenía varios relatos cortos e impresos en un papel mucho peor que el que usa Norma, sacado de la parte más barata de procesar de los árboles, la pulpa sobrante una vez fabricado el papel blanco. Había pulp fiction de detectives, de aventuras y, por supuesto, de fantasía y terror, de las que destacaremos tres colecciones: "Marvel Stories", "Amazing Stories" y "Weird Tales".

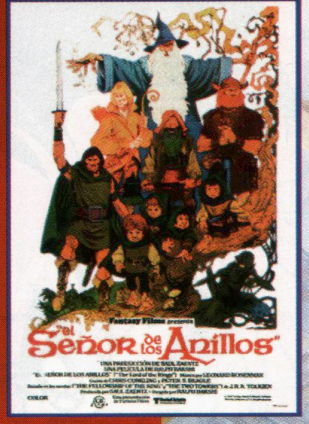
En estas colecciones surgen nombres como H. P. Lovecraft , con obras como "La nave blanca", "En busca de la desconocida Kadath" o "Los gatos de Uthar" y donde perfila un mundo fantástico y evocador, bastante alejado del grueso de su obra, en

torno a los Mitos de Cthulhu. A su alrededor, el mal llamado Círculo de Lovecraft, donde estaban autores de esta segunda hornada de la fantasía heroica como Clark Ashton Smith, Robert Bloch y, por supuesto, Robert E. Howard.

La fantasía heroica, tal y como la conocemos hoy en día, se asienta sobre todo en la labor creadora de dos autores: Robert E. Howard y John R. R. Tolkien. El primero nos presenta un mundo cruel, duro, donde sólo los mejores sobreviven, y, de todos ellos, Conan el Cimmerio parece ser el más apto (contando, además de con varias novelas y un par de películas, con una extensa colección de cómics). A través de "El Señor de los Anillos" y el resto de su obra, John R. R. Tolkien nos presenta un mundo más evocador y completo, pero no por ello menos dramático (y pese a lo bien definido y creado que está todo su mundo e historia, en este caso tan sólo podemos encontrar versión cómic de su obra "El hobbit").

Así, surgen definitivamente los arquetipos del género: lugares con originales nombres de raíces célticas; razas sorprendentes (elfos, enanos, orcos, humanos…); nigromantes de oscuras intenciones y seres híbridos entre hombre y bestia... Desde entonces, lo fantástico se ha incorporado definitivamente a los géneros de aventura, y así tenemos gestas tan recomendables como "Elric de Melibóné", "Crónicas de la Dragonlance" o "El Señor del Tiempo". El auge, a partir de los años setenta, de los juegos de rol (en especial del archiconocido "Dragones & Mazmorras") no hace sino fomentar el gusto por explorar esos mundos desconocidos que se ocultan en las páginas de los libros. Sus últimas incorporaciones, tanto sobre tablero y figuras como en juegos de ordenador (la saga de Final Fantasy o Zelda son buenos ejemplos), incrementan aún más el número de aficionados a este género.

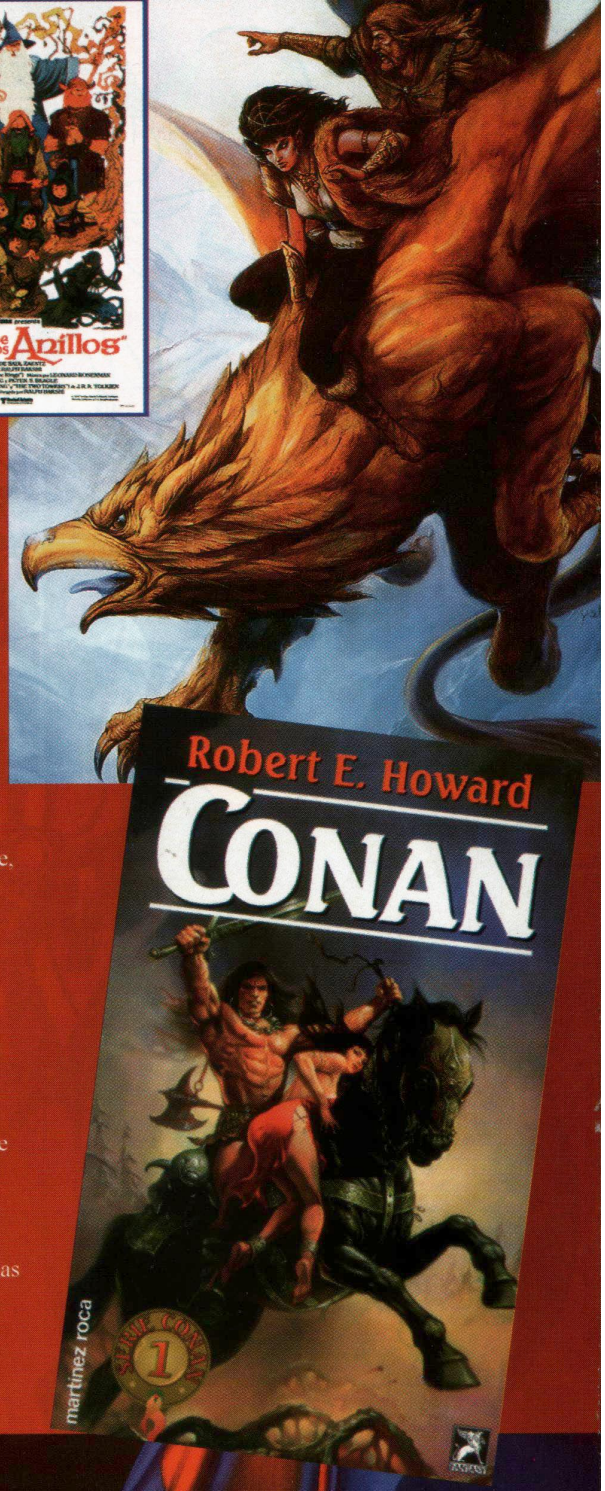
Era lógico que tarde o temprano el salto del papel a la imagen se diera, y así, una vez agotado el filón del "pemplum" -es decir, el cine de romanos- se recurriera a incorporar elementos fantásticos basados en clásicos como "El ladrón de Bagdad" de Raul Walsh. De esta forma tendremos las películas orientales de Simbad el marino, la búsqueda del Vellocino de oro en "Jason y los Argonautas" o "Furia de Titanes" y, más adelante, la explosión de filmes como "Excalibur", "El Señor de los Anillos", "Willow", "Dragonheart" y tantas y tantas otras obras donde los efectos especiales corren parejos al interés del argumento.



Japón, por supuesto, tiene su propia historia medieval, magníficamente narrada por Kurosawa en sus filmes (los llamados "easterns" -westerns del este-), pero existía un género dedicado a esa época medieval en las películas "chambera" o de espadas. La ocupación americana trajo una occidentalización de la cultura y así llegaron las "pulp novels" al país del sol naciente. No es extraño pues que comenzaran los creadores de manga a incorporar elementos fantásticos de tradición occidental a sus creaciones que, al pasar a su versión animada, dieron lugar al anime de fantasía heroica.

Tezuka, de nuevo, es pionero con "La Princesa Caballero", un cuento de hadas clásico con brujas, castillos y encantamientos. A partir de ahí, la fantasía heroica, sobre todo desde finales de los setenta, se convierte en uno de los géneros preferidos de los aficionados al manganime y en este número de Minami 2000 tendremos un repaso más que interesante a las más importantes series de animación y mangas dedicados al género (al menos de las llegadas a nuestro país).

Mike Sánchez
kimaguw@animefan.org



SLAYE

Esclavizando dragones (¿o era "matando drogas?")

De no me fallarme los cálculos, para cuando este artículo sea publicado la serie de Reena, digo, de *Slayers* habrá terminado ya hace tiempo. Veamos, en el momento en el que escribo estas líneas vamos por el diecialgo de la tercera serie... sí, ya le queda poco. Así que evidentemente este semi monográfico dedicado a la fantasía heroica viene que ni pintado para hacer balance y reflexionar un poco sobre ella, como si de *Perfect Blue* y el pesado de Mamoru Oshii se tratase (bueno, quizá no haya que exagerar tanto...).

Para ser lógico, debería empezar por el principio, y éste es que *Slayers* nació como una serie de novelas de fantasía heroica realizadas por los señores Hajime Kanzaka y Rui (curioso nombre para un japonés, vive Diox) Araizumi, al igual que *Record of Lodoss War/Lodoss-Tô Senki*, *Legend of Crystania* (de Ryo Mizuno), *Fire Emblem* y muchas otras cuyo nombre no recuerdo ahora mismo. Lo cierto es que el género de espada y brujería está muy extendido en Japón; allí se producen tantas y tantas obras de este tipo que la mayoría suelen pasar sin pena ni gloria. Imagináos entonces cuánto éxito debieron tener Kanzaka y Araizumi para que, a pesar de tanta competencia, hayan conseguido lanzar unas veinticinco novelas basadas en las venturas y desventuras de Reena y acompañan-tes/sufridores, a saber: doce de *Slayers*, las historias que todos sabemos; y trece de *Slayers Special*, situadas años antes de las anteriores.

Seguramente la clave del éxito fue el modo que sus creadores tuvieron de entender el género mezclando los tópicos más típicos del mismo (hechizos, demonios empeñados en conquistar el mundo, dragones, espadas mágicas...) con un sentido del humor altamente paródico y unos personajes muy particulares, reconozcámoslo: una joven (y poderosa) hechicera con un fuerte complejo de inferioridad, un espadachín que se debió perder todos los episodios de "Barrio Sésamo", una chiquilla obsesionada con la justicia, un ser mezcla de humano, demonio, golem y Diox sabe qué más empeñado en que le tomen en serio (y un tipo que debe tener una buena razón para sonreír todo el rato, pero eso... es un secreto) más cientos de secundarios igual de chalados (los psiquiatras tendrían para varios años de terapias con tal cantidad de problemas psicológicos).

El gran resultado fue una mezcla explosiva -nunca mejor dicho- en la que, como ya habéis podido ver durante todas estas semanas, las historias pasaban de un extremo a otro con extraordinaria facilidad; del chiste más tonto al combate más dramático (la mayoría de las veces, en el mismo episodio) pero me estoy adelantando a los acontecimientos...

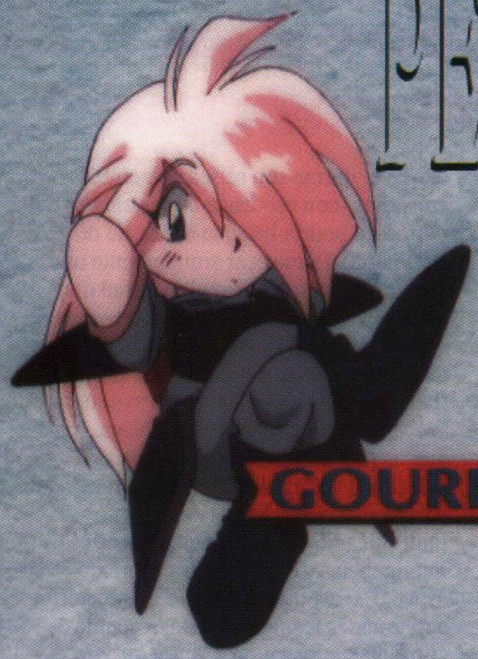
Pues eso, que con el éxito de las novelas su conversión al anime estaba casi cantada, sobre todo si tenemos en cuenta cómo está actualmente el mundo de la animación en Japón, en el que la norma son series de veinte episodios (con eso hasta de los chistes del periódico podría hacerse una serie de televisión). Pero sacar simplemente una serie era desaprovechar el material que podía ser animado; veinticinco novelas dan por lo menos para tres series de televisión, cuatro películas, dos OVAs (películas y OVAs recrean las aventuras de *Slayers Special*, con Reena y Nâga (para que os hagáis una idea de cómo es, imagináos a Martina, dadle una magia tan destructiva como la de Reena, multiplicadlo "todo" al cubo -menos la inteligencia- y empezaréis a acercaros a su aspecto)... así que eso fue lo que hicieron, con grandes resultados para la cuenta corriente de los autores, entre otros.

Lo que viene después es, como se suele decir, historia: su compra por parte de Arait Mutimedia para TVE, los inexplicables cambios de nombres, la traducción, el doblaje (que muchas veces no llega a la altura -interpretativa- del original japonés, mal que me pese) su emisión, cambiada varias veces de horario, que transcurre sin pena ni gloria, sin llamar la atención ni dejar de llamarla... hasta llegar a su fin hace unos meses/dentro de unas semanas (¿en qué tiempo verbal se describen hechos pasados que todavía no han sucedido?).

Ya para acabar unas últimas reflexiones -de verdad de la buena- Si no os gustó, como parece que ha sido entre la mayoría de la audiencia, sea otaku o no, entonces respiraréis con alivio al perder de vista la causa de vuestros pesares (de la crisis económica de Japón, de la última derrota de vuestro equipo de fútbol, de ...). Pero si perteneceis a la inmensa minoría de gente a la que sí le ha gustado (sí, como yo, ¿se nota?) entonces no desfallezcáis, porque todavía hay muchas historias deseando venir para que las conozcamos: quedan las OVAS, las películas, los mangas (bueno, Planeta ha empezado a publicarlo, veremos cuanto dura), la supuesta cuarta serie de televisión que se dice que se está realizando en Japón... y por supuesto, los CD-Dramas, los juegos de consola, los de rol, las novelas (creo que estoy exagerando...). En resumidas cuentas, que estoy seguro de que nos esperan muchas aventuras más de Ameria, Gaudy, Reena, Zelgadis... y quien quiera apuntarse. Al menos mientras siga habiendo comida en las posadas, bandidos con inmensos tesoros, demonios risueños y, por supuesto, dragones esperando ser esclavizados (¿o era "esclavos esperando a ser drogados"?).

Jaime Ortega

PERSONAJES



GOURRY

LINA

ZELGADISS

AMERIA

SHILFIELL

SLAYERS LIHA

Reena
-Nombre auténtico: Rina Inverse
-Punto débil: el tamaño de su busto y que pongan en duda su habilidad como hechicera
-Se dejaría arrancar las orejas antes que...: reconocer que siente algo por su compañero
-Hechizos preferidos: Bola de fuego, Mata Dragones, Espada Ragna (más cualquier otro que cause destrucción indiscriminada)
-Odia: las babosas, a Naga, a su hermana (esto más bien es terror, pero en fin)
-Le gusta: el dinero, las joyas... los objetos preciosos en su totalidad, comer (y Gaudy, pero si esperas que lo reconozca, vas listo)
Ella es, por supuesto, LA protagonista de la Slayers. Según se deja entender en las novelas, al empezar la primera serie de televisión cuenta 17 años. Su primera vocación fue la de camarera hasta que algo le hizo dedicarse a la hechicería y abandonar el hogar familiar (tal vez fuese para huir de la tiranía de su hermana mayor). A pesar de ser bastante guapa y muy hábil en el manejo de cualquier clase de hechizos, posee un enorme complejo de inferioridad (sobre todo en estos aspectos) y es incapaz de afrontar lo que siente por su compañero.
Como nota curiosa: la hermana de Reena no ha aparecido en ningún anime -salvo una brevísima aparición en las canciones de apertura- pero la sola mención de su nombre provoca un pánico feroz en Reena.

Gaudy
-Nombre auténtico: Gourry (léase "Gauri") Gabriev
-Punto débil: lentitud de razonamiento
-Se dejaría arrancar las orejas antes que...: admitir que le gusta Reena
-Arma preferida: espada de luz
-Odia: volar
-Le gusta: comer (Reena también, pero a ver cómo se lo sacas)
-Animal con el que se identifica: medusa
Una de las mayores incógnitas de la serie es saber cómo ha podido aprender esgrima tan bien alguien que a veces no recuerda ni su verdadero nombre, mucho menos lo que le han dicho hace cinco minutos. Por lo demás es un hábil espadachín y es capaz de manejar con destreza cualquier arma (si el guionista se acuerda)
Como nota curiosa: tal como se vio en la primera película, Reena es la responsable de que su tatarabuelo conociera a su tatarabuela y que haya podido heredar la espada de luz, aunque ninguno de los dos lo sospecha. Por cierto, "gaudy" en inglés significa vacío, hueco, aparente... ¿casualidad?

Zelgadis
-Nombre auténtico: Zelgadis Graywords
-Punto débil: las tonterías de sus compañeros
-Se dejaría arrancar las orejas antes que...: ponerse en ridículo
-Hechizos preferidos: La-Tilt, Vacío astral
-Odia: hacer el ridículo, Rezo
-Le gusta: tocar la guitarra, ¿Amelia?
Zelgadis era un personaje claramente marcado por la tragedia (convertido en una mezcla de golem, demonio y quién sabe qué más por su abuelo Rezo ya me dirás) pero por culpa de Reena y los demás, que le llevan de cabeza a sus locuras por absurdas y ridículas que sean, no hay manera de que haga respetar su desgracia. Si siente algo por Amelia lo disimula muy bien (la mayoría de las veces)
Como nota curiosa: ¡Según se dice, Rezo es al mismo tiempo su bisabuelo por línea materna y su abuelo por línea paterna!

Amelia
-Nombre auténtico: Amelia Will Tesla Seilun
-Punto débil: su padre, la mención de la justicia
-Se dejaría arrancar las orejas antes que...: dejar de referirse a la justicia
-Hechizos preferidos: La-Tilt
-Odia: la maldad, la injusticia y todas esas cosas
-Le gusta: los héroes justicieros, Zelgadis
Cuando la conocemos tiene15 años y es la princesa heredera (o lo que corresponda) de la ciudad-estado de Sailoon, el lugar con mayor población de héroes por metro cuadrado del planeta. Suponemos que eso tuvo que influir algo en sus tendencias heroicas. Al unirse al grupo se convirtió en una especie de estereotipo andante, aunque algunas veces ha intentado cambiar la vida de aventuras por sus deberes como heredera al trono; lamentablemente para ella, Reena no le ha hecho mucho caso. Sus sentimientos hacia Zelgadis son bastante difusos -más o menos aparecen cuando el guionista lo recuerda- pero se podría decir que han acabado formando pareja.
Como nota curiosa: ¡Corre el rumor de que su hermana mayor es la mismísima Naga!

Sylfeel
-Nombre auténtico: Sylfeel
-Punto débil: su padre y Gaudy
-Se dejaría arrancar las orejas antes que...: ¿?
-Hechizos preferidos: Resurrección
-Odia: que se juegue con los sentimientos de la gente
-Le gusta: Gaudy
La tímida y sencilla sacerdotisa de la ciudad de Sailarg sufrió dos hechos que transformaron su vida. El primero, conocer a Gaudy (y enamorarse perdidamente de él), lo que le llevó a unirse al grupo. El segundo, la destrucción de su ciudad natal y todos sus habitantes a manos de la copia de Rezo. Su cariño desmedido por Gaudy provocó los celos de Reena, lo que hizo queSylfeel descubriera cuáles eran los sentimientos que existían entre ellos dos (que ellos lohayan hecho es otra cosa) y acabase renunciando a sus planes.
Como nota curiosa: Syfeel debe ser la única sacerdotisa que domina un hechizo de magia negra.

Martina
-Nombre auténtico: Martina Zoana Mel Navratilova
-Punto débil: los hombres guapos
-Se dejaría arrancar las orejas antes que...: pedir la ayuda de Reena
-Hechizos preferidos: los relacionados con Zoalmergester
-Odia: a Reena Inverse
-Le gusta: Zoalmergester, los hombres guapos
Era la princesa heredera de Zoana (el rey era su padre, aunque ella daba las órdenes) hasta que Reena destruyó su castillo, por lo que se ganó su odio eterno. Intentó varias veces acabar con ella -de las maneras más estúpidas posibles- pero sin éxito. Su vida amorosa ha dado mucho tumbos, enamorándose de cualquier hombre guapo que se cruzase en su camino (Gaudy, Zeross...) hasta que se casó con Zangles, el espadachín empeñado en dilucidar con Gaudy quién era el mejor de los dos (de este modo los protagonistas se libraron de dos dolores de cabeza al mismo tiempo). Siente una profunda devoción por el demonio Zoalmergester, creado por ella misma, al que atribuye los mayores poderes, los cuales ha conseguido crear a fuerza de obsesión.

Zeross
-Nombre auténtico: Zeross
-Punto débil: las canciones optimistas y llenas de vida
-Se dejaría arrancar las orejas antes que...: es un secreto
-Hechizos preferidos: es un secreto
-Odia: es un secreto
-Le gusta: es un secreto
Zeross se unió al grupo fingiendo ser un clérigo en búsqueda de una copia de la Biblia Clare. En realidad era un demonio al servicio de Phybrizo que quería la B.C para descubrir el secreto del Giga Esclavo y destruir el mundo con él. Parece que le acabó cogiendo cariño al grupo y siguió con ellos aun después de descubrirse su auténtica identidad. Aunque con su manía de callarse las cosas y su capacidad de interpretación es imposible saber qué es lo que piensa realmente (o sea, que... es un secreto).

Firia
-Nombre auténtico: Firia Wol Kupt
-Punto débil: la presencia de los demonios y la despreocupación de Reena y sus compañeros
-Se dejaría arrancar las orejas antes que...: colaborar con Zeross en lo que sea
-Hechizos preferidos: los de magia divina
-Odia: los demonios en general y Zeross en particular
-Le gusta: los mazos y los objetos de cerámica
Firia pertenece a la raza de los dragones dorados. Siendo una sacerdotisa del santuario del Dios Dragón de fuego, su vida cambió cuando llegó a este lugar una profecía de destrucción, la cual le obligó a buscar al más poderoso de los seres humanos... pero como la elegida (la hermana de Reena) estaba demasiado ocupada, tuvo que pasar a la suplente (es decir, la misma Reena). Siempre intenta mantenerse digna, las salidas de pata de banco de la elegida y sus compañeros la descolocan bastante. La cosa empeora cuando se añade Zeross (cuya presencia le provoca algo así como "urticaria espiritual") y se descubre el secreto que oculta el Consejo de Ancianos del Santuario.
Como nota curiosa: los productores de la serie sostienen que ella, y no Reena, es la auténtica protagonista de Try.

Naga
-Nombre auténtico: Naga, la serpiente
-Punto débil: ¿?
-Se dejaría arrancar las orejas antes que...: reconocer que Reena es mejor que ella
-Hechizos preferidos: ver Reena (pero con un toque propio absurdo y grandilocuente)
-Odia: ¿?
-Le gusta: ella misma (decir que es narcisista y egoísta sería quedarse corto)
Ella será la compañera de Reena en Slayers Special (que en anime serían las películas y las OVAs). Se considera la mejor hechicera de todos los tiempos, la más poderosa, la más inteligente y la más atractiva.
Si hay algo de lo que se siente particularmente orgullosa es de su risa, capaz de poner en fuga a un ejército, y de su, ejem, constitución física, totalmente opuesta a la de Reena. De hecho, es algo que no le importa recordarle cada cinco minutos. Su magia es digna de ella: muy aparente pero poco práctica (la mayoría de las veces)
Como nota curiosa: es una experta en aguas de balneario, capaz de discernir el origen y las cualidades con sólo probar un sorbo. Además, se rumorea que es la hermana mayor de Amelia.

Jaime Ortega

HECHIZOS, CONJUROS Y DEMÁS ARTES MÁGICAS USADAS POR LA GENIAL HECHICERA LLAMADA REENA INVERSE Y COMPAÑÍA

Supongo que sonará a perogrullada el que diga que en *Slayers* la magia tiene un papel muy importante -no es que suene a perogrullada, es que lo es-, por tanto, en este número no podíamos dejar algo de tanta importancia sin tratar, a pesar de la confusión que explicaré más adelante.

Teóricamente, en el universo de *Slayers* la magia se divide en tres categorías: negra, blanca y astral; cuyo origen (también en teoría) queda muy claro: los demonios, los dioses y los elementos que conforman el mundo. Igualmente se supone que el usar un tipo u otro de magia indica a las claras a qué bando perteneces (los "malos" la negra, los "buenos" la blanca...). Sin embargo, en cuanto se pasa a la práctica, casi todo se olvida. En otros sitios sería cuando menos muy extraño que la heroína -que se supone "va" con las fuerzas del bien- recurra constantemente al poder del rey de los demonios (¡!) para vencer a estos últimos (¡¡!!), o que, peor aún, lo haga una sacerdotisa sagrada (¡¡¡!!!) Pero en *Slayers* el usar una u otra parece sólo responder a una cuestión de poder y utilidad: para destruir la magia negra; para curar, la blanca (y la astral para lo que toque).

Incluso se podría decir que la naturaleza del anime ha acabado por modificar hasta el mismo tema del poder; la necesidad de enemigos cada vez más poderosos que atraigan el interés de la audiencia provoca la "devaluación" de los hechizos. Si en un principio el Mata Dragones (o "Droga de esclavos") era el mayor hechizo de la magia negra y el Súper Conjuro (o "Gran conjuro" o "Giga esclavo") se consideraba el "último-recurso-lo-uso-sólo-porque-no-hay-más-opción-que-si-no-ni-borracha" conforme transcurrían los episodios ambos pasaban a emplearse como quien no quiere la cosa (y con ellos todos los demás)...

Y por si la confusión fuese ya de por sí poca, para acabar de arreglarlo muchos hechizos han sido rebautizados de un episodio a otro, gracias a la magia del doblaje (por decirlo de algún modo), lo que hace casi imposible llevar a cabo cualquier intento de clasificación, que era lo que me proponía al empezar este artículo. Sin embargo, como no podemos dedicar treinta páginas a listar, catalogar y describir todos y cada uno de los sortilegios y similares que han aparecido en la/s serie/s de televisión, me he decidido por hacer algo parecido, pero mucho más reducido.

En primer lugar una lista con el nombre de la mayoría de los hechizos que han aparecido durante los 78 episodios. Y a continuación sigue una ficha algo más detallada de aquellos que más importancia han tenido (aconsejaría vivamente leer la recomendación final)

MAGIA NEGRA:
Drroga de esclavos/Mata Dragones, Espada Ragna, Llama de Garve, Súper Conjuro/Gran Conjuro/Giga Esclavo.

MAGIA ASTRAL:
Fuego: Bola de fuego, Bomb Split, Explosión de llamas, Flecha de fuego/Flecha centella, Gran explosión, Lanza de fuego/Lanza centella, Llama Val, Muro esférico, Ráfaga de llamas.
Agua: Explosión marina, Flecha de hielo, Van Leil.
Tierra: Dug Houl, Mega Marca, Ruptura.
Viento: Alas del rayo, Blumgash Brake, Dig Bolt, Golpe de viento, Levitación,

Monorrayo/Rayo eléctrico.
Espíritu: Galk Luhard, Lanza Elmekia, La-Tilt, Llama Elmekia, Ola de sombras, Vacío astral.

MAGIA BLANCA:
Dormir, Moss, Valimus, Llama de Megido, Recuperación, Relámpago, Resurrección, Ruptura de corriente.

INVOCACIÓN: Zelas Goat

MATA DRAGONES/DROGA DE ESCLAVOS

Nombre original: Drag(on) Slave
Categoría: magia negra
Usado por primera vez en el episodio: 1
Usuarios: Reena y Sylfeel (¡¿?!)
Este hechizo aprovecha el poder de Shabranigudu, el rey de los demonios, también llamado Ojos de rubí. Es el hechizo favorito de Reena Inverse (por la destrucción que causa, supongo).

Más oscuro que la oscuridad/Más rojo que la sangre que fluye/Enterrado en la corriente del tiempo/En vuestro sagrado nombre me acojo a la oscuridad/Por el poder que vos y yo poseemos/Todos los estúpidos que se interpongan/En nuestro camino serán destruidos

HECHIZOS, CONJUROS Y DEMÁS ARTES MÁGICAS USADAS POR LA GENIAL HECHICERA LLAMADA REENA INVERSE Y COMPAÑÍA

GIGA ESCLAVO/SÚPER CONJURO/ GRAN CONJURO

Nombre original: Giga Slave
Categoría: magia negra
Usado por primera vez en el episodio: 12
Usuario: Reena
Aunque este hechizo comienza de la misma manera que el Mata Dragones, se diferencia en que recurre al poder de la Diosa de la pesadilla eterna, madre de todos los demonios y reina suprema del caos (llamado también "Señor de las pesadillas"). De hecho, como descubrió Reena por las duras, este hechizo invoca su misma presencia, no tan sólo su poder. Sólo está al alcance de grandes hechiceras (y hechiceros) -léase Reena- pues de ser incapaz de controlar el hechizo su energía podría destruir el mundo.

Más oscuro que la oscuridad/Más profundo que la noche/Aquel que flota en el mar del caos/El rey dorado de la oscuridad/Aquí estoy para rogarte, para jurarte lealtad/Todos los estúpidos que se interpongan en nuestro camino/Por vuestro poder y el mío, serán totalmente destruidos.

ESPADA RAGNA

Nombre original: Ragna Blade
Categoría: magia negra
Usado por primera vez en el episodio: 37
Usuario: Reena
Al igual que el Giga Esclavo, este hechizo es una manifestación del poder del Señor de las pesadillas/Diosa de la pesadilla eterna. También está únicamente al alcance de Reena.

Que se libere del cielo confinado/Que mi cuerpo sea la espada de hielo negro que nos lleve al abismo/Que ningún poder pueda detenernos/Destructora de las almas de los dioses

GEMAS "SANGRE DE DEMONIO"

Efecto: amplifican los poderes mágicos del poseedor de las gemas
Usuarios: Zeross y Reena
Usadas por primera vez en el episodio: 36
Se trata de un objeto mágico muy poderoso. El que las gemas se llamen "Ojos de rubí", "Estrella oscura", "Caos azul" y "Niebla mortal" (que son los nombres de los reyes de los demonios de cuatro mundos distintos) demuestra las buenas conexiones de Zeross, su propietario original. Al preguntarle sobre su procedencia, su respuesta fue: "Eso es... un secreto"

Rey que unes la más profunda oscuridad de las cuatro esferas/Soy tu más humilde servidor/Concédeme una parte de tu inmenso poder

apaga/Responde a la llamada de mi alma/Despierta tu fuerza dormida/Acude aquí desde el infinito/Para celebrar tu juicio en este instante

P.D.: Como representante autorizado de la Asociación de Hechiceros/as de Atlas (A.H.A) recomiendo a todas las personas que estén leyendo este artículo que se abstengan de poner en acción estos hechizos a no ser que se trate de profesionales reconocidos/as. (luego no digáis que si yo no sabía y tal).

Jaime Ortega

LA-TILT

Nombre original: ese mismo
Categoría: hechizo espiritual de magia astral
Usuarios: Zelgadis, Ameria
Usado por primera vez en el episodio: 11
Se afirma que es el equivalente astral del Mata Dragones, capaz de destruir cualquier espíritu, pero ha acabado convirtiéndose en un hechizo más.

Fuente de todos los espíritus que vagan por la eternidad/La llama azul que nunca se

RESUMEN DE LOS ANIMES DE SLAYERS

No pienso insultar vuestra inteligencia volviendo a contar lo que pasa en los 78 episodios que hemos podido ver hasta ahora, pero al menos sí que estaría bien que os contase qué otras historias de Slayers han sido convertidas al anime (¿que cuándo las echan aquí? Criaturilla...)

-SLAYERS
26 episodios, emitidos en Japón del 7/4/95 al 29/9/95
Narran las primeras aventuras de Reena tras Slayers Special, cómo conoce a Gaudy, Zelgadis, Ameria y compañía. Su mayor enemigo sería Rezo, el monje rojo y, tras ser destruido, la copia de éste realizada por una de sus discípulas. Entre tanto conocerán a hombres-lobos, hombres-peces... e incluso al mismísimo Rey de los Demonios.

-SLAYERS NEXT
26 episodios, emitidos en Japón del 5/4/96 al 27/9/96
En esta serie se unen al grupo (es un decir) Martina, -que casi se podría considerar una versión suavizada de Naga- y Zeross, un demonio con un muy particular sentido del humor. Esta serie gira entorno a la búsqueda de la Biblia Clare, terminando en un enfrentamiento contra Phybrizo, el Señor del Infierno, y el reconocimiento de lo que Reena y Gaudy (no, si al final el título va a tener razón) sienten el uno por el otro (vale, luego lo olvidan, pero reconocerlo lo reconocen).

-SLAYERS TRY
26 episodios, emitidos en Japón del 4/4/97 al 26/9/97
Aquí la panda de Reena (otro título que se malogró) pasa al otro lado del mundo, involucrándose en los planes de gran número de personas (entre ellos los dragones dorados, Zeross, unos seres de otro mundo y demás) respecto a una profecía que anuncia crisis y tragedias sin fin y en la que Reena tiene un papel muy importante... como suplente (por cierto, si alguien encuentra el famoso episodio parodia de *Evangelion* que se dice que hay aquí que me lo enseñe que lo invito a algo).

Y ahora las aventuras que todavía no hemos podido ver, las sucedidas en OVAs y películas que, si hacemos caso a la cronología oficial, suceden ANTES que las series de televisión.

PELÍCULAS

-SLAYERS (*estrenada el 5/8/95*)
Reena no hace más que tener unos extraños sueños en los que aparece un chico que pide su ayuda, y para quitárselos de la cabeza acaba yendo de vacaciones con Naga a una isla... en la que hace cientos de años sucedió una gran tragedia por culpa de un demonio y en la que un viejo está empeñado en que Reena acabe con ella . A cambio él conoce una cierta "fuente de crecimiento" que podría serle muy útil... ¿Qué relación puede tener todo esto con sus sueños?

-SLAYERS RETURN (*estrenada el 6/8/96*)
Se rumorea que en una antigua aldea élfica hay escondido un gran tesoro, así que allí van Reena y Naga. Lo malo es que les espera un monstruo invulnerable a su magia... y una joven heroína que tiene mucho que decir.

-SLAYERS GREAT (*estrenada el 2/8/97*)
Dos potentados se enfrentan para hacerse con el poder en una ciudad que es famosa por su población de golems. Y ya que estamos esta ciudad... ¿qué mejor que la lucha sea con golems? Adivinad a quiénes escogen para que sirvan de modelo...

-SLAYERS GORGEOUS (*estrenada el 1/8/98*)
Por un lado una comunidad de dragones, liderados por una jovencita; por otro los habitantes de la zona que quieren librarse de unos vecinos así. Tratándose de dragones ¿a quién pueden contratar sino a cierta genial hechicera no totalmente desarrollada? Pero claro, los dragones también pueden pagar....

OVAS

-SLAYERS SPECIAL (3 vídeos)
Kyofu Reemera Keikaku / El terrible 'Proyecto Reemera' (25/7/96)
Un científico loco está empeñado en crear el más terrible de los monstruos: ¡Reemera! ["Reena" + "quimera"] ¿Hay algo peor que eso? Pues sí: ¡un batallón de Nagas! ¿Y Reena qué piensa de todo esto?
Jeffrey-kun no kishidô / El camino del caballero de Jeffrey (25/1/97)
Reena y Naga son contratadas como guardaespaldas de Jeffrey, un chico empeñado en demostrar que es un gran caballero, pero más le valdría que se dedicase al parchís... menos mal que madre no hay más que una y por un hijo se hace lo que sea...
Kagami yo kagami / Espejo, espejito (25/5/97)
Un hechicero crea lo que considera el objeto mágico definitivo, un espejo capaz de copiar lo que sea. Pero cuando Reena y Naga hacen acto de presencia, lo que consiguen son dos copias suyas exactas... exactamente al revés.

-SLAYERS EXCELENT (3 vídeos)
Laberynth / Laberinto (25/10/98)
La ciudad a la que han llegado nuestras heroínas se encuentra bajo el poder de un poderoso vampiro, aprovechando que está cómodamente escondido en su laberinto, le protegen sus zombis y sobre todo que es inmune a los hechizos, pero eso habrá que comprobarlo.
Osorubeki Mirai / "El terrible futuro" (18/12/98)
Reena tiene que escoltar a una chica que ríe como Naga, actúa como Naga, tiene el mismo físico que Naga y por si fuera poco la misma Naga le acompaña. Este va ser un viaje muyyy largo...
Reena-chan? Oshare Daisakusen / "La gran batalla de la moda de Reena? (25/2/99)
Cuando se critica el estilo de Reena y Naga está claro que va a pasar algo grave. Más o menos esto: "-¿Cómo? -dice Naga- ¿Que no sé ir a la moda? ¡Huy lo que me ha dicho! ¡Se va a enterar esa tía! ¡Ven conmigo, Reena!
-¿Eh? ¿Y yo qué tengo que ver?"

Jaime Ortega

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

La primera vez que leí *Magic Knight Rayearth* me gustó realmente mucho. Luego, comentándolo, no conseguía comprender por qué la gente parecían considerarla como una obra menor de CLAMP. Es más, a casi todas las fans de CLAMP era la serie que menos les gustaba... Por otro lado entre aquellas a quienes CLAMP en general no les decía gran cosa, Rayearth parecía tener una mejor aceptación... Curioso fenómeno.

En estos días la he vuelto a leer y aún no estoy seguro de la impresión que me ha causado. Reconozco ahora que la historia es bastante simple. Como dicen los propios personajes, parece un juego de rol en algunos momentos. Sin embargo, habría que precisar. Parece un juego de rol simplificado, una partida con jugadores novatos.

Por suerte no es sólo eso, y detrás de todo hay una triste historia de amor, una gran relación de amistad y maduración personal, así como un simpático sentido del humor. Las tres protagonistas, Hikaru, Fu y Umi, tras ser transportadas a otro mundo, se encuentran con la misión de salvarlo. Antes, evidentemente, deberán alcanzar los medios adecuados para cumplir su destino. Y no sólo necesitan adquirir conocimientos de magia y las armas precisas, también conviene enterarse de en qué consiste la misión. En diversas aventuras van conociendo un poco más del mundo al cual han llegado, Sephiro, y del objetivo que deben cumplir. Aparentemente, Emeraude, la princesa que soporta toda la responsabilidad de la felicidad de Sephiro, ha sido secuestrada. Hikaru y sus amigas tienen que salvarla, y con ella a todo el mundo.

El desarrollo es precisamente lo que más recuerda los juegos de rol. Es todo un encuentro con personajes nuevos, un crecimiento de energía y capacidades, una búsqueda de mejores armas hasta el encuentro final.

No todo es tan sencillo y detrás de las apariencias, nuestras protagonistas encontrarán una historia mucho más trágica. Precisamente el final de la primera serie necesita explícitamente una continuación, una posibilidad de liberarnos de la angustia que produce la tragedia de Emeraude. La lástima es que la segunda serie de *MKRayearth* no esté a la altura de la primera. Mucho más centrada en resolver el estropicio de sentimientos que habían creado las autoras y que puede fácilmente deprimir a cualquiera, la serie queda ligeramente inconexa. Incluso el dibujo, que antes era impecable, tiene aquí sus pequeños bajos.

Lo mejor de todo, en mi (despreciable) opinión, son los recursos cómicos de las protagonistas. Toda la serie está interrumpida con SDs y golpes de absurdo y humor. En la segunda parte también esto se vuelve más repetitivo, pero... en fin, Hikaru en modo SuperDeformed o como gatita es simplemente demasiado mona ^_^' En medio de cualquier situación, excepto cerca del final, donde las bromas no tienen sentido, aparecen interrupciones cómicas, bien sea por la ingenuidad de Hikaru que no se entera de nada, los ataques de Umi a Mokona (la inevitable mascota) o por básicamente cualquier excusa que se presente casualmente. Casi podríamos llegar al extremo de considerar que es precisamente esto lo que hace que el manga se pueda leer con cierto entretenimiento.

Por otra parte, existe una serie de televisión (de la cual se ha rumoreado mucho su posible emisión en nuestro país... ni lo confirmaré ni lo desmentiré) con un argumento calcado de el del manga. El diseño de personajes, aunque bastante parecido, no llega a la altura del magnífico trabajo que encontramos en la versión sobre papel. Sin embargo, todo lo demás está ahí. Como contrapartida al diferente estilo, la serie viene acompañada de una música de apertura excelente (Yuzurenai negai) y de una animación fluida y divertida.

Por otro lado, para quienes quieran disfrutar de las preciosas ilustraciones de las autoras originales, CLAMP ha sacado varios libros de Rayearth. En una edición de lujo y con pequeñas diferencias de calidad entre unos dibujos y otros, algunas de las ilustraciones son verdaderamente preciosas y las podréis también ver en pósters, cortinas y calendarios.

Pasando a otro tema, y debido a lo que ya he comentado, quizá el medio más apropiado para *Magic Knight Rayearth* sea justamente el de videojuego. En el 95 salió precisamente uno para Sega Saturn; su estructura, el RPG de aspecto Zelda clásico (visto desde arriba, con scroll multidireccional...) con Hikaru, Umi y Fu y todo el resto de la plantilla y los monstruos en una graciosa caracterización superdeformed. Por supuesto, los textos están en japonés, pero si encontráis la posibilidad de jugar con él (o en un emulador) dadle una oportunidad, ya que la mayor parte de las indicaciones (hechizos, armas...) son gráficas.

Sí, pensándolo con calma, si se compara con otras obras de CLAMP, quizá esta sea una historia menor. Entre todo lo que publican, con sus altibajos, está no es una de las más brillantes. Sin embargo, tampoco creo que desmerezca. Hay que tomarla sólo como lo que es, un divertimento agradable y entretenido, pero no tan trascendente. (A pesar de eso, es una de las historias de amor más trágicas que se pueden ver por ahí.)

Magic Knight Gonzo
gonzo@animefan.org

ロードス島戦記
Record of Lodoss War

Primero fue el juego de rol. Luego llegaron las novelas. El siguiente paso fue la creación de una OVA de 13 episodios (allá por el año 1990 y editado en España por Manga Films (incluso se emitió por el Canal+)) basados en alguna de las novelas escritas anteriormente. El staff técnico encargado de la animación no era moco de pavo. Los guiones estaban realizados por Hitoshi Yasuda y por el mismísimo Ryo Mizuno (ambos forman parte del Grupo SNE). El diseño de personajes recayó en Nobuteru Yuuki (conocido también por Escaflowne y Five Star Stories) basándose en los dibujos de Yukata Izubuchi. La OVA fue dirigida por Akihori Nagano y la realización de los dragones corrió a cargo de Yukata Izubuchi y Michitaka Kikuchi (ya sabéis, el amigo de Asamiya) entre otros. Como anécdota comentar que el también muy conocido Rin Taro se encargó de la realización de los prólogos de los diferentes episodios, y que muchos animadores trabajaron solamente en partes de la OVA, como por ejemplo Toshiyuke Inoue, que se encargó del opening.

Argumento

La historia transcurre enteramente en la isla de Lodoss, explicándose en las leyendas cómo se creó dicha isla. Resulta que hace mucho tiempo había una guerra entre el bien y el mal. La batalla entre Faris (Supremo Dios de la Luz) y Falaris (Supremo Dios de la Oscuridad) estaba servida. Cada uno de ellos con sus fieles seguidores protagonizaron una encarnizada guerra al final de la cual quedaron dos diosas: Kardis (Diosa Oscura de la Destrucción) y Marfa (Diosa Madre de la Creación y la tierra).

Cuando Kardis estaba a punto de morir conjuró un trozo de terreno (a eso se le llama morir tocando las narices) y Marfa, también en las últimas, separó ese trozo de tierra y lo protegió con su poder. Ese trozo de tierra, perteneciente al continente de Alecrast, después del apaño de las diosas se dio a conocer como Lodoss (a la que llaman la Isla Maldita y creo que el nombre le va que ni pintado).

Pero no es hasta mucho tiempo después que empiezan las aventuras de nuestros protagonistas.

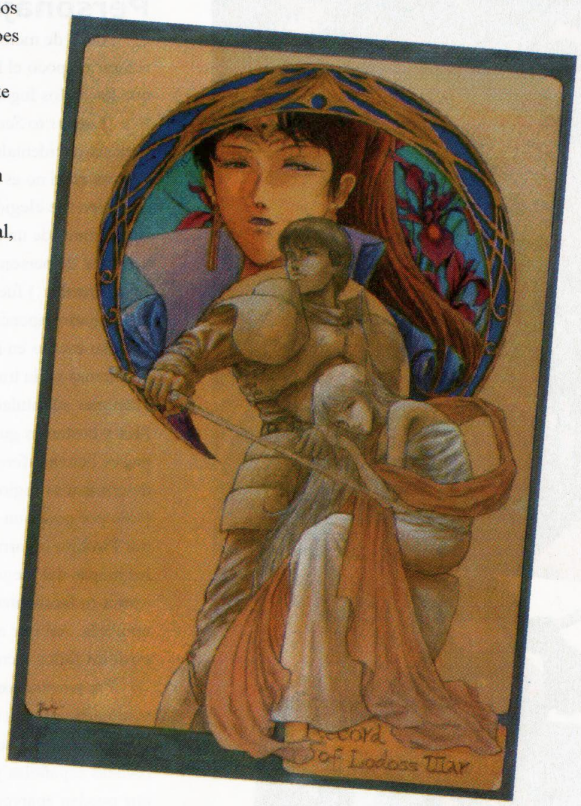
En el Lodoss de la OVA la cosa está muy malita, hay dos bandos muy bien diferenciados: uno, el que quiere la unificación de Lodoss, capitaneado por el Rey Fahn de Valis; el otro es el que quiere dominar Lodoss, capitaneado por el Emperador Beld de Marmo. Ambos fueron amigos en el pasado, pero cada uno tomó caminos diferentes. Evidentemente, ambos cuentan con un buen grupo de aliados, a lo que hay que añadir un antiguo espíritu (pues no posee existencia física, vive gracias a una diadema) que va por libre: Karla, quien al principio parece que es la mala más mala de la OVA, pero al final te hace dudar, ya que ella lo que quiere es que Lodoss mantenga su neutralidad, aunque sus métodos sean algo curiosos.

Los protagonistas principales de nuestra historia serán seis personajes que están al lado del bien y que empiezan siendo unos don nadie para acabar siendo elogiados y tratados de héroes nacionales. Estos héroes son: Parn, Deedlit, Etoh, Ghim, Slayn y Woodchuck (aunque éste de héroe tiene poco).

Si tenemos en cuenta que hace 30 años en Lodoss también hubo un grupo de valientes que libraron una batalla contra el mal, podamos asegurar que Ryo Mizuno ha leído a Heráclito en algún momento de su vida ^_^.

Durante el transcurso de la OVA vemos cómo los protagonistas (sobre todo Parn) van evolucionando y cómo la historia (basada en un arquetipo bastante sobadillo) va ganando interés a medida que avanza la historia.

La realización técnica está a la altura y la BGM acompaña muy bien, siendo tranquila cuando así se pide y más movidita en momentos de combates.



Personajes

Antes de meternos con ese tema, convendría aclarar un poco el lío que suponen los nombres, ya que los de los lugares y gente en *Record of Lodoss War* (*Lodoss to Senki*) fueron elegidos a propósito para ser occidentalizados. Esto es, el nombre de Lodoss en sí no es una palabra nativa japonesa, más bien fue elegida para dar el ambiente y las sensaciones de un mundo fantástico. Así tanto los nombres de personajes y lugares (Lodoss, Valis, Parn, Deedlit..) fueron escritos en katakana (tipo de silabario japonés), Lodoss, por ejemplo, sería Rodosu escrito en romanji. Todo ello ha causado problemas en la traducción, pues numerosas versiones subtituladas de la serie realizadas por fans y bastantes guiones traducidos en numerosos países tienen diferentes pronunciaciones para determinadas regiones, ciudades o personajes (sólo por poner un ejemplo Pirotasse y Pirotass por Pirotase o Farn y Fawn por Fahn). Incluso en los mapas del juego de rol original japonés aparecen frecuentemente contradicciones en los nombres. Así que acordaos de ello por si veis posibles fallos y erratas en el texto.

Por nuestra parte, en el presente texto mantendremos los nombres más consistentes y que con más frecuencia aparecen en las obras y revistas españolas y americanas. Las diferencias que puedan aparecer estarán entre la interpretación de los fans y la pronunciación directa del romanji.

Ahora sí, vamos de lleno con los personajes, que están llenos de tópicos, pero Ryo Mizuno se encarga de hacérnoslos interesantes. La relación que hay entre algunos de los protagonistas principales de esta historia es realmente original, al igual que su desarrollo.

-Parn:

Es un habitante del pueblucho de Zaxon al que le gusta esto de ser caballero, pero al que aún le falta mucho por aprender (podría empezar por luchar con una espada y no con un palo como hace al principio.

Pero el chaval tiene sangre de caballero, ya que su padre fue un conocido caballero del reino de Valis. Después de una bulla con los habitantes de su pueblo decide marcharse y ayudar en lo que pueda en la lucha que existe contra las fuerzas del mal. Es acompañado por Deed, Etoh, Ghim y Slayn. Por fortuna (y porque es el prota) aprende mucho del Rey Kashue de Flaim y del Rey Fahn. Al final se convierte en un respetado caballero de la isla de Lodoss.

-Deedlit:

Es una Alta elfa. Una simpática y agradable chica que sólo enseña sus zarpas con Ghim, con el que tiene alguna que otra pulla (el eterno tópico de que Enanos y Elfos no se llevan bien). A pesar de lo dicho anteriormente la chica tampoco es perfecta, es celosilla y muy curiosa, aunque es imposible que el espectador se mosquee con ella (*Nota de Lázaro*: Ejem, claro, si directamente ni la aguantan (como yo) es difícil enfadarse con ella). Es una experta en magia elemental, se defiende con la espada y sabe tocar la bandurria. Está enamoradilla de Parn y se preocupaba de él cuando apenas sabía sujetar la espada, para luego ser salvada por el muchacho al final de la historia.

-Etoh:

Es un sacerdote que vivía en Zaxon, pero que se fue al palacio-santuario de Faris situado en Roid, la capital de Valis, a aprender el oficio. Es amigo de Parn y aparece en escena cuando medio pueblo está en contra de su amigo. Cuando Parn decide irse, él le acompaña. Tiene poderes mágicos que le permiten sanar a la gente. Es una persona tranquila y muchas veces es el que pone paz entre tanta gente temperamental.

-Ghim:

Es un enano y tiene mucha mala leche. Se involucra dentro de la historia ya que ha prometido a la sacerdotisa de Marfa Neese que recuperaría a su hija Layla, que había desaparecido. Es muy fuerte y domina el hacha con destreza. Al final logra recuperar a Layla (que había sido poseída por el espíritu de Karla), pero para ello debe sacrificar su vida. Era amigo de Slayn antes de empezar la aventura y parece que estaba enamorado de Neese.

(Actualmente, y con motivo del aniversario de su muerte, se ha puesto su nombre a un aparato para ponerse en forma que se vende por TV a altas horas de la madrugada llamado "Ghim Body 8").

-Slayn:

Mago que vive como un ermitaño, sólo pendiente de sus estudios. Ghim le convence para que deje su retiro y vaya con él. Tiene grandes poderes mágicos y los años le han dado mucha experiencia. Después de que Ghim liberase a Layla de Karla, acaba haciéndole de guardaespaldas y enamorándose de ella.

-Woodchuck:

Se une al grupo cuando éste es liberado de la cárcel en un fuerte fronterizo en Alania. Woodchuck es un chorizo y pragmático personaje que, a pesar de su escasa importancia, al final será un personaje vital dentro de la historia.

-Ashram:

Es el comandante de las tropas de Marmo (o sea, que es de los malos). Tiene una gran fuerza y un buen dominio de la espada. Al final, después de tanta magia y tanta cara de mala leche, descubrimos que está enamorado de Pirotase (*Nota*

de Lázaro: Se os olvida lo más importante y único hecho que me gusta de toda la OVA de Lodoss: es el mejor, ni siquiera el enchufado de Parn puede con él)

-Emperador Beld:

Fue uno de los Seis Héroes que libraron una batalla contra el mal hace 30 años. Pero después fue embaucado por el lado oscuro y se pasó a la mala vida (*Nota de Lázaro: Cuestión de opiniones...*). Su propósito era dominar Lodoss. Para ello se propuso derrotar la oposición de su ex-amigo el Rey Fahn. Al final, en un espectacular combate, ambos mueren, aunque es bien cierto que Beld mata a Fahn y que es Karla la que se encarga de matar al Emperador.

-Pirotase:

Es una elfa oscura (vamos, una elfa mala, también conocidos como drow). Tiene grandes poderes mágicos y poca tela para sus trajes. Sirve fielmente a Ashram, hasta el punto de que llega a morir por él (el amor...). Es el contrapunto perfecto para Deedlit.

-Wagnard:

Después de la muerte del Emperador Beld, Wagnard cree que ha llegado su oportunidad y decide hacer tratos con la Diosa Kardis (o sea, que quiere ser más malo de lo que ya de por sí era). Es un mago-sacerdote y por esa razón tiene grandes poderes mágicos. Como ocurre casi siempre, no consigue culminar sus planes.

-Karla:

Es el espíritu de una bruja del antiguo reino mágico de Kastuul. Su hobby es coger cuerpos para poder mostrarse y hacer lo que según ella es salvar a Lodoss de su destrucción. El primer cuerpo que escoge en la OVA es el de Layla (la hija de Neese). Cuando consiguen desprender la diadema en la que está encerrada de ese cuerpo se hace con el de Woodchuck, del cual no se desprenderá (al menos en la OVA). Su teoría es muy simple: para mantener a Lodoss a flote lo que se debe es conseguir que nadie tenga el poder absoluto sobre la isla. Es decir, que para ella tan malo es la unificación de buen rollo que quiere el Rey Fahn como la conquista por las malas que quiere protagonizar el Emperador Beld. Lo que ella quiere es mantener la neutralidad en Lodoss. Como si de una marionetista se tratara va de un bando a otro moviendo las piezas de una partida de ajedrez de la que seguro saldrá vencedora (más que nada porque es la única participante). A pesar de la simplicidad de dicha teoría, no deja de tener razón.

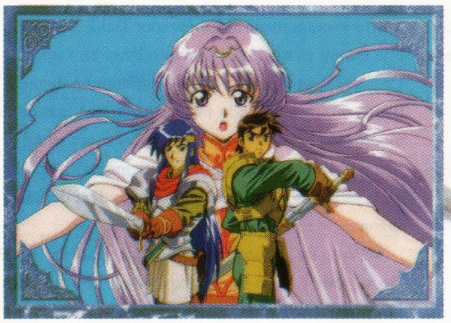
(*Nota de Lázaro*: ¿No os dejáis al sabio Wort? No sé, vale que no sea un experto en Lodoss, pero me pareció un personaje importante).

Nuestra opinión personal es que si el guión no hubiera sido otro, posiblemente este OVA no resultaría tan atractivo como lo es en realidad. Con un planteamiento general bastante usado ha conseguido una historia entretenida que puede gustar tanto a los roleros de toda la vida y a los no roleros. Además, un buen guión está acompañado de unos dibujos y una animación a la altura de las circunstancias. Es altamente recomendable (sobre todo si te la grabas de la TV). (Nota de Lázaro: Discrepo en lo del guión, que a mí me parece con bastantes lagunas (sí, ya sé que me meto mucho en el artículo, pero carajo, para una vez que he visto la serie de la que se habla en la revista dejadme que disfrute)).

Serie de TV

Era un hecho realmente fuera de lo normal que después del éxito conseguido con el OVA (*Nota de Lázaro*: ¿el OVA?, ¿no era LA OVA? ¡Tíos, poneos de acuerdo cuando hagáis algo entre varios!) no sacasen nada más en animación. Pasaron siete años hasta abril del 98 cuando de la mano de AIC (*Aa! Megamisama!, Tenchi Muyo, El Hazard...*) se pudo ver algo más sobre *Lodoss to Senki*, y auténticos ríos de babas se vertieron cuando se presentó oficialmente el opening/trailer, y la causa está justificada: rebosa calidad por todos lados.

En el apartado técnico Kazuhiro Soeta ha reemplazado a Nobuteru Yuuki en el diseño de personajes, siendo el cambio entre uno y otro muy apreciable. Ahora los personajes son mucho más simples, sobretodo en los rasgos faciales. Es un hecho casi obligado que toda serie de TV tenga un diseño simple, y en este caso es una condena. En



los primeros faciales nos damos cuenta de la sencillez que tienen los personajes. La tarea de director ha caído en manos de Yoshihiro Takamoto, que ya vimos anteriormente en *Shin Tenchi Muyo*, y el chaval sabe lo que se hace.

La historia sigue la línea argumental del manga, aunque empieza sólo 5 años después del OVA. Shiris y Orton (al cual han desgraciado en los diseños) siguen trabajando como mercenarios ambulantes, y de nuevo se encuentran con Parn y Deedlit, esta vez en calidad de enemigos. Después de resolver el malentendido y mientras Orton se recupera de las heridas aparecen Slayn, Layla y su hija, Neese, que cuenta con 4 años, que les informan de lo que pasa: Ashram sigue vivo y vuelve a ser una amenaza para Lodoss, deben ir a ver al Rey Kashue. En el viaje los acompaña Cecil, un melenudo mago discípulo de Slayn, y Layla. Una vez en el castillo, Parn y Kashue se saludan con un combate, recordando los viejos tiempos. Un jovencisimo Spark es testigo del mismo. Los dragones malvados vuelven a rondar por Lodoss y nada mejor que coger a gente con experiencia laboral en tales artes. Los dragones, Ashram, Wagnard, Karla... curro no les falta, y eso que es sólo el preludio de la verdadera serie. Estos episodios sirven para esclarecer detalles que en las OVAs quedaron sin aclarar como el pasado de Orton y su relación con Shiris, siendo prácticamente el centro de un par de episodios.

Acabado ese trabajo pasan diez años y continúa con el argumento del manga, aunque aquí el paso del tiempo aún se aprecia menos. En ocasiones parece más viejo Spark que Parn y eso que tiene como 20 años menos…

La animación sólo destaca en el opening, en el resto es simplemente correcta, al igual que la banda sonora, que se ha visto privada del epicismo que tenia el OVA. De todas formas, la canción del opening, Kiseki no Umi (El mar de las maravillas), es una preciosidad.

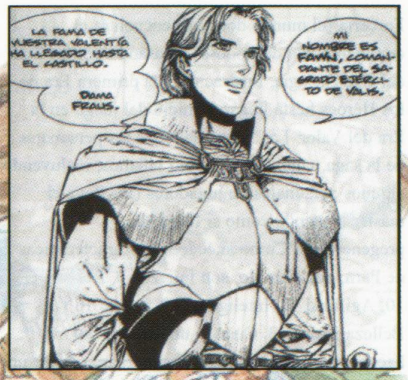
Record of Lodoss War: La Dama de Faris.

Planeta sorprendió a propios y extraños con la edición de este tomo. *Record of Lodoss War: La dama de Faris* es un tomo de 200 páginas guionizado por Ryo Mizuno y dibujado por Akihiro Yamada.

Sobre el guionista no voy a deciros muchas cosas más, ya que se trata del mismísimo creador del universo Lodoss, por lo que la calidad está más que asegurada. Ya tenemos un buen guión, ahora sólo falta un buen dibujo, y en esta obra también lo tenemos. Akihiro Yamada ilustra magistralmente esta obra con un estilo extraño (comparado con el estándar japonés) pero que pega a las mil maravillas con una aventura de espada y brujería como es la que nos ocupa.

La historia empieza con la escena de la atalla de los héroes, recogida asimismo en la OVA, y en ella se ve cómo Beld, Emperador de Marmo acaba con la vida de Fahn, Rey de Valis. A partir de ahí un bardo nos empieza a cantar una balada de cuando, tiempo atrás, Beld y Fahn eran amigos. Estamos ante el principio de La leyenda de los Seis Héroes, un grupo de valientes hombres y mujeres, formado por Beld el guerrero mercenario, su acompañante el mago Wort, la sacerdotisa de Marfa Neese, el Rey enano Fleve, Fahn el por entonces comandante de los caballeros de Valis y un guerrero-mago del que la leyenda comenta que nunca se supo su nombre (en realidad se trata de Karla, la Bruja Gris), junto a ellos, como nexo de unión del grupo, la protagonista de la historia, Fraus guerrero-

sacerdotisa de Faris. Todos ellos van a recuperar la Armadura Sagrada de Valis, que ha sido robada por unos demonios que están a las órdenes del espíritu del mal. Después de conseguir recuperar la Armadura Sagrada y matar al poderoso demonio de turno, nuestros valientes se van a descansar. Sin apenas tiempo de ello, un nuevo problema surge en Lodoss: el Árbol Dorado ha sido invadido por la energía maligna del espíritu del mal. Y hasta aquí puedo leer, más que nada



porque aquí acaba el tomo que ha editado Planeta (otra obra más en la lista de incompletas).

La edición es en líneas generales correcta, manteniendo las páginas a color y un nivel de edición notable (a ese precio, más les valía hacerlo bien, la verdad). Ahora sólo falta que les dé por sacar el segundo tomo.

Nuevo manga de Record of Lodoss War

Una de las últimas promesas de Lodoss es este nuevo manga. Para hacerlo Ryo Mizuno escogió a un injustamente desconocido autor que anteriormente sólo había hecho mangas sobre los King of Fighters y poca cosa más: Masato Matsumoto, quien inició sus andaduras en el Shonen Ace, una revista de cómics mensual de Kadokawa, a mediados del 97, y que sigue publicándose llevando 6 tomos editados.

En él nos plantamos 15 años después del final del OVA, Kardis ya no molesta y en Marmo están tranquilos. Spark es un joven guerrero que sueña con convertirse en un caballero legendario como Parn. Se presenta a una especie de selectividad para caballeros pero lo vuelven a rechazar. ¿Podrá ser caballero sólo en sus sueños? No, falla algo. Decide dejar su pueblecito, situado en Flaim, y preguntarle directamente al Rey Kashue el porqué de su rechazo. Sin darle tiempo a contestar llegan Parn y Deedlit. Spark, obviamente, alucina en colores. De repente los elfos oscuros atacan el castillo y nuestro melenudo amigo consigue causar buena impresión, por lo que lo envían en misión de entrenamiento a perseguir esos elfos. Pero no irá solo, le acompañan otros 4 guerreros, a saber Galack, alias 'Aoku Nagareruhoshi' (la estrella fugaz azul), un fornido guerrero equipado con una hacha a dos manos; la siguiente es Leaf, una medio elfa con algo de dominio mágico y una lanza; Ald Nova, un mago en aprendizaje, es el siguiente en el equipo, que se cierra con Grievas, un enano sacerdote que porta otro hacha a dos manos. Después de unir a este equipo de freaks, parten a la búsqueda y captura de los elfos negros. Por el camino se encuentran con Lyna, una chica que parece pariente de Naga (la voluptuosa chica de *Slayers*), que cuida a Randy, su enfermo novio debido a un ataque de los elfos oscuros. Van por buen camino, pero Randy no quedó simplemente herido, sino que quedó infectado por un bicho y este se reproduce. ¿El resultado? tienen que freir a Randy y Lyna se apunta al grupo para vengarlo.

No les cuesta mucho encontrarse con los elfos y con un poco de ayuda externa se los cargan a todos menos a uno, aunque hieren a Lyna y a Galack. Neese, hija de Slayn y Layla y nieta de la Neese "original", es quien les echa una mano. Les ha estado siguiendo desde que salieron. Y no, no os voy a decir que Neese es la llave para resucitar a Kardis. ¡Oops!

El elfo que queda es, para variar, el más cabroncete, y les traerá, faltaría mas, bastantes problemas. Bueno, basta de spoilers (destripes).

En esta cuarta encarnación de Lodoss en el manga nos volvemos a encontrar con viejos conocidos como Ashram o Pirotase, para quien no pasan los años. No se sabe cómo ambos están vivos, igual que Wagnard, con su permanente rollo de resucitar a Kardis y ser el amo de Lodoss, original él (parece ser que la resurrección de estos personajes fue cosa de Karla, siempre haciendo planes para mantener la neutralidad en Lodoss).

El tema de la evolución de personajes varía. A Deedlit sólo le ha crecido la parte pectoral de su anatomía y Parn se conserva muy bien aunque tenga casi 40 años, Ashram y Pirotase están igualitos... Vale que las elfas no envejezcan tanto por su condición, pero madurar a los personajes no habría sido ningún pecado (aunque parece que la juventud de Ashram se debe precisamente a su resurrección). Y Kashue con sus 50 y tantos y ni una cana, asombroso. Neese con sus supuestos 13 años parece tan mayor como Deedlit, que podría ser su madre. Si no fuera por el orden cronológico establecido diríase que

todos rondan los veintitantos.

Resumiendo, que el arte de Matsumoto es para quitarse el sombrero. Unas tramas perfectamente aplicadas, un diseño correctísimo y muy personal, un dominio del color admirable y capaz de dotar a sus personajes de una expresividad fuera de lo común… Su estilo es perfecto para una historia como Lodoss. Ryo Mizuno hizo una excelente elección, pues es tan espectacular como requiere la serie. Y el guión es una adaptación bastante fiel a las partes seis y siete de las novelas

Y ahora la noticia triste. Este manga va a ser editado en nuestro país de la mano de Norma Editorial en su formato prestigio (risas), y probablemente tenga una traducción tan buena como *Nadesico* (más risas). ¡Incluso se rumorea que editarán el primer tomo entero! ¡Qué afortunados somos!

Record of Lodoss War: el juego de rol.

Aunque lo normal en cuestión de manganime es que una serie primero tenga éxito y después origine gran cantidad de merchandising (figuritas, pósters, pijaditas y hasta novelas), aquí tenéis una excepción la regla, pues *Record of Lodoss War* no es un anime, son unas novelas y un juego de rol (jdr). Y pensaréis ¿pero qué dicen estos tíos?, nada, que sí, que si no llega a ser por unas novelas y sobre todo por un jdr ninguno de nosotros sabría qué es Lodoss, Deedlit o Valis... pues sencillamente el anime no habría sido realizado.

El mundo de Lodoss nació de la imaginación de unos muchachos mientras jugaban partidas de rol, ni más ni menos. Luego, a uno de ellos (Ryo Mizuno) se le ocurrió la bendita idea de publicarlo y debido al enorme éxito que originó todo este grupo pasó al profesionalismo de ese mundillo para vivir de ello (como el Grupo SNE). Pero… ¿qué es un juego de rol?, mirad, un jdr es un teatro. Un teatro donde el escenario está formado por una mesa y sillas; donde el atrezzo son lápices, papel, dados y unos manuales; donde los actores son los jugadores, donde el director que conoce los entresijos de la obra es el master y donde la obra en sí, el guión... simplemente no existe, porque está en la libertad de la imaginación de los jugadores.

Cualquiera que quisiera jugar al jdr de ROLW debería poseer unos manuales básicos, los llamados Companion Collection, una serie de cuatro volúmenes editados por la línea Sneaker Bunko donde tres están dedicados a la Isla de Lodoss y el último a Crystania. En ellos se encuentran todas las reglas y tablas para poder jugar: creación de personajes, habilidades, uso de la magia, el combate... o sea todo el material común a los jdr. Junto a ello, y más importante todavía, está el background necesario para que los jugadores interpreten sobre la faz de Lodoss, esta es la información que realmente da la vida al juego y que todo Lodossmaníaco que se precie debería conocer.

El background consta de una cronología completa, empezando por el Nacimiento de Forceria (el mundo donde se encuentra el continente-isla de Lodoss) y pasando por las Eras del Caos, Magia, Ilustración y la primera Era de los Héroes hasta llegar al inicio del juego en la Era del Valor. Las fichas de todos los personajes de la saga, tanto héroes como villanos, incluyendo algunos personajes no jugadores (los lleva el master actuando como si fuera ellos) pregenerados. Como anécdota las características de Parn, por ejemplo, son Fuerza 13, Resistencia 10, Agilidad 10, Inteligencia 9, Suerte 16 y Belleza Física 13. Cuando un jugador quiere hacerse su personaje siempre tendrá que elegir una raza, y por ello en los manuales están todas completamente detalladas, tanto las dedicadas al Bien como las seguidoras del Mal, cualquiera podrá elegir entre ser un humano, elfo, enano... y hasta un Hyuri, un hombre-bestia debido a la maldición del espíritu Hyuri (el espíritu de la furia).

"Caminando por el castillo ves que la gárgola de tu izquierda abriendo la boca se abalanza sobre ti..." Un jdr sin bichos a quienes derrotar no es un jdr, así que hay un apartado dedicado a todos los monstruos y criaturas que habitan la Isla de Lodoss, siendo relevante la información referida a los cinco Antiguos Dragones. La magia siempre tiene un lugar importante en la fantasía heroica, pues por ello hay cinco sistemas de magia primaria en Lodoss: la hechicería, la magia-shaman, la común, la clerical y la demoníaca, además de numerosos objetos mágicos que pueden ayudar a los héroes a completar sus aventuras con éxito. Así encontramos descripciones de los cinco objetos de Kastuul, las espadas del Emperador de Marmo y el Rey de Valis y muchos otros. Pasando de capítulo, ¿a quién reza un lodossiano por la noche?, pues depende de sus creencias y de su tendencia al Bien o al Mal, pues esos son los dos panteones en los que se dividen los dioses en Forceria, así que podría elegir entre Faris, Supremo Dios de la Luz o Falaris, Supremo Dios de la Oscuridad; entre María, Diosa Madre de la Creación o Kardis, Diosa Oscura de la Destrucción; entre Mayli, Dios de la Guerra y la Virtud o Baylos, Dios del Fuego y la Furia... o incluso rezar al mismísimo Atsuki, Dios Primario del Caos, porque de él nacieron todos los dioses. Y después de conocer toda esta información lo único que queda es posicionar a

los personajes sobre el mundo, para ello está el apartado dedicado a todos los reinos de Lodoss, con mapas detallados y descripciones de sus ciudades y lugares más destacados.

Si posteriormente se quiere sacar el máximo partido a los Companion siempre se podrán comprar las aventuras y suplementos de juego, así cualquiera de nosotros podría ponerse en el pellejo de un Caballero de Valis durante la Guerra de los Héroes, intentar derrotar al malvado dragón Estrella Fugaz o hasta... ¿quién sabe?, impedir la resurrección de Kardis...

Pero no os engañéis, porque aunque todo esto que os cuento es verdad y existe realmente,

también lo es que la única manera de conseguirlo es viajando a Japón, y quizás, solo quizás, en Estados Unidos. La esperanza que nos queda es que sé de fans americanos que están intentando traducir el juego para que los occidentales podamos disfrutarlos, aunque para ello todavía deberá pasar un tiempo.

Varios

Aparte de las adaptaciones "famosas" en manga y anime hay otros productos que no han llegado a ser tan famosas pero que calidad no les falta. Uno de ellos son las novelas. Lodoss nació en el campo de las novelas después que Ryo Mizuno se hartara de jugar al AD&D (un juego de rol) y pillara un boli. Entre 1988 y 1993 escribió las siete novelas centrales, con un precio entre 540 y 660 yenes que luego fueron recopiladas en tres tomos de lujo. Casi simultáneamente, en el 94, salieron las dos primeras adaptaciones al cómic. La primera, de Ayumi Saito, fue recopilada en dos tomos, y la segunda, también de dos tomos, salió de la mano de Yoshihiko Ochi, con algo más de calidad y publicada en Comp Comics. Ninguna de las dos tuvo el éxito esperado.

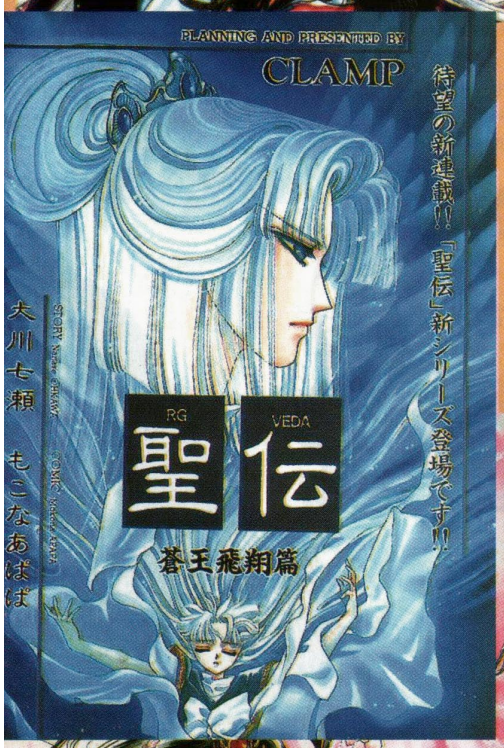
También fue famoso el juego para Super Nintendo y el de PC Engine, el primero ambientado en las primeras novelas y el segundo en el OVA, del cual salieron sendas guías oficiales.

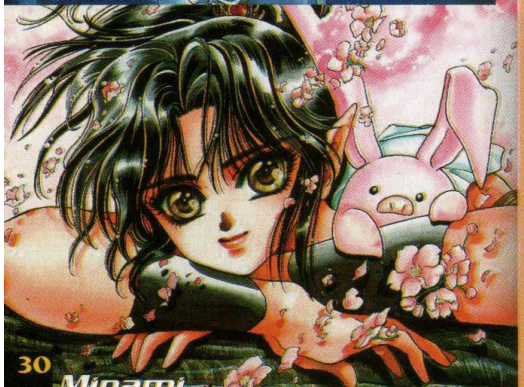
Además se realizó una película: *Legend of Crystania*. Con una calidad muy inferior a la del OVA se centra en un continente situado al sur de Lodoss, Crystania, del que se dice que quien entra nunca sale y que además está dividido en territorios, cada uno dominado por un avatar de los dioses-bestia (un avatar es la encarnación

física de un dios). Pues a este continente es donde llegan Pirotase y Ashram en busca de alguien a quien dominar justo después de que se reencontraran. El diseño de personajes cambia, siendo estos efectuados por Yukitoshi Houtani, que aun siendo de calidad gráfica más que correcta no llega a tener la perfección de su antecesor. Con escenarios de Akinori Endoh y dirección de Ryutaro Nakamura, las canciones de este anime son interpretadas por Hitomi Mieno. Por supuesto también hay art-books, como los tres cotizadísimos libros de ilustraciones oficiales y el famoso Phantasien, dedicado a las obras de Yuuki. Y en el campo digital han salido tres CDs con la banda sonora del OVA, otros tres (de momento) con la de la serie de TV, uno llamado "Mistrel's Memory of Lodoss", varios CD de Drama (hablado) y también uno de la serie TV (de momento) además de varios singles, aparte de alguna recopilación piratilla. En DVD también ha salido e incluye unos 7 minutos extras donde los dobladores van al estreno con el director y cosas así. Y claro, la LD BOX y los LDs de la serie, pero eso ya es más caro...

También se pueden encontrar CD libros, libros-juego al estilo "elige tu propia" aventura y calendarios con las mejores ilustraciones de la saga.

Keiichi
keiichi@apdo.com
Ackmanu
ackmanu@lettera.net
Parnie
CARAMI@santandersupernet.com





RG

RG Veda es el manga con el que las CLAMP se dieron a conocer a principios de los años noventa. La serie abarca 10 tomos y, gracias a no se sabe qué milagro, ha sido íntegramente publicada en España de la mano de Norma Editorial. Creo correcto avisar desde ya mismo que este artículo destripa el final de la serie. ¡Atentos a la señal de aviso!

En un primer momento la historia se nos presenta como otra de tantas de fantasía heroica... aunque con un grafismo distinto. Y es que por su forma de dibujar las CLAMP difícilmente podrían pasar por shônen. Sin embargo, esta serie parece serlo si miramos el argumento por encima: protagonista fuerte y alto que junto a otros personajes lucharán contra el malvado tirano en defensa de una causa de lo más noble. Más de lo mismo... si añadimos que ni siquiera es de humor (lo único capaz de compensar tal falta de originalidad) la cosa no se presenta demasiado entretenida. Pero... ¿Qué pasa si después de 9 tomos empiezan a trastocarlo todo? Porque a veces las cosas no son lo que parecen y dejarse guiar por tópicos estúpidos (el shojo es todo florecitas, lagrimas y cursiladas para niñas tontas...) puede ser una equivocación. ¿De verdad las CLAMP habrían llegado a ser lo que son dándose a conocer con una historia tan mediocre? Todos tenemos claro a estas alturas (o eso se supone) que CLAMP hace un shojo de dibujo muy shojo y que, aparte de las series cursilonas y banales que han estado produciendo últimamente (*Magic Knight Rayearth, Card Captor Sakura*...), también tienen historias más durillas de digerir con gran cantidad de muertes raramente deseadas (*X, Tokyo Babylon*...) y con un cierto tono ShonenAi. Estas últimas son las que las han hecho estar donde están y, por supuesto, la serie que las dio a conocer sólo puede pertenecer esta categoría. Creo que la mejor forma de demostrar hasta qué punto enredar al lector, llevarle por donde ellas quieren, engañarle y finalmente dejarle atónito con un final de lo más inesperado es haciendo un repaso a la historia. Sin el tomo 10, *RG Veda* no sería lo mismo, podría ser de cualquier otro autor/a si la cosa no acabase como acaba. Es uno de esos finales sobre el que cada uno tiene su opinión y mientras que unos lo encuentran de lo más frustrante, otros dicen estar encantadísimos y piden la canonificación de las autoras. Vale la pena soportar algunos de los momentos más aburridos sólo por el final.

Pasemos a la historia. Años atrás un militar se alzó contra el emperador y se erigió como máximo gobernante. Este emperador, llamado Taishakuten, lleva a cabo una política de lo más sangrienta, reflejo de su carácter duro e insensible y bajo su gobierno clanes enteros son masacrados. Para esta política de terror hay un motivo, una profecía que anuncia que alrededor de un niñ@ se juntarán varias estrellas (guerreros) y juntos destruirán el cielo (es decir al emperador y cuanto le rodea) para crear un nuevo mundo libre de todos los males. Como suele ocurrir, es esa crueldad la que provoca que alguien intente reunir a las 6 estrellas. El punto de partida de la profecía (y del manga) es el momento en que Iasha-ô encuentra en medio del bosque a Ashura. Est@ niñ@ (es asexual. Aquí se tradujo como princesA y en Francia como príncipE... cada uno hace como puede o quiere, las autoras aprovecharon que en japonés no hay masculinos ni femeninos para dotarl@ de una neutralidad que aquí es imposible mantener) es hij@ del que fue la mano derecha del anterior emperador, el Rey Ashura-ô, y de la actual emperatriz (Sashi). A la pobre criatura se la suponía muerta dado que su madre había mandado asesinarla. ¿Que por qué quiso matarl@? Pues veréis, una de las cosas que ayudó a Taishakuten en su escalada al poder fue la ayuda de Sashi, esposa de Ashura-ô, que no dudó en traicionar a toda la corte con el único objetivo de tener poder. De alguna forma se quedó embarazada de Taishakuten y de Ashura-ô al mismo tiempo y al dar a luz los gemelos uno de ellos sobraba. Lo de: "Mira cariño... este es tu hijo y est@ es de mí 'ex', al que asesinaste" no podía funcionar y decidió cargarse al indesead@ (si es que no disimulaba nada con esos ojos dorados y orejas en punta; marca del clan Ashura). Pero no murió sino que quedó confinad@ en una especie de prisión mágica en la que permanecía dormid@ y sin crecer para la eternidad... hasta que llegó Iasha y se llevó al niñ@ a pesar de que el espíritu de ést@ le avisó de que l@ dejase en su sueño. Este espíritu parecía de lo más malvado pero a la hora de la verdad Ashura infantil es de lo más adorable. Poco a poco más reyes (cabezas de clanes) se les van uniendo. Una vez creada la base para esta "revolución" la política de Taishakuten se recrudece llegando a hacer morir a una niña cantando en su aniversario. Pero justamente por estas medidas de terror Karura, Ryu-ô, Soma y Kujaku se les unirán. Este último no se sabe bien qué es o no es. Creían que era una de las estrellas pero descubren que la 6ª es Kendappa-ô (la amante de Soma y que permanece en palacio Sí, son lesbianas, ¿y?). Muchas cosas rodean de misterio a Kujaku: ojos violetas y alas negras (propio de los

VEDA

demonios), un 3º ojo como el de Taishakuten (maldición del cielo), pulula por palacio sin que nadie sepa de él y su conocimiento de la profecía es muy amplio.

A lo largo de la historia se nos van contando otras secundarias que ayudan a profundizar en el caracter y pasado de las 6 estrellas, de Taishakuten, Sashi, la bondad del anterior emperador... Todo muy tranquilo hasta que en el tomo 9, una vez llegados a Palacio, empiezan a ocurrir cosas raras. Ashura (niñ@) pasa a ser Ashura-ô (adult@), Ryu-ô desaparece. Kujaku empieza a hacerse notar... Y en el tomo 10 todo se precipita y tambalea.

Atención, si no quieres que te destripe el final no leas más.

Ashura-ô, último miembro de su clan, es quien destruirá el cielo, cuando esté en el cielo... y la tierra cuando esté en la tierra. Efectivamente borrará todos los males del mundo, todo lo que considere malo para él/ella. El clan Ashura es el clan de la guerra, y por ello de la destrucción. Viven para matar, para destruir, y el último miembro del linaje llevará a cabo esta misión.

Una vez rotos los dos sellos que l@ controlan (uno en la madre de Ashura y otro en su tía) Ashura-ô se despertará. En teoría, estando uno de ellos en su madre ese sello se mantendría intacto. No sólo porque Taishakuten pudiera vigilar a Sashi de cerca sino también porque Ashura no sería capaz de matarla. Pero est@ odia a su madre y nada más acceder al castillo la mata. Una vez liberad@ Ashura empieza a descuartizar gente por pura diversión. Una de las primeras víctimas será Ryu-ô y luego irá a por el resto de las estrellas para matarlas y así obtener todo su poder.

Ashura muere al aparecer Ashura-ô, Ryu-ô cae en la primera escabechina y Karura-ô muere a manos de Taishakuten intentando vengar a su hermana. En teoría aún quedan tres pero Kendappa-ô, a pesar de ser una estrella y estar enamorada de Soma, apoya a Taishakuten. Al parecer es la más fuerte de los generales de Taishakuten (permanecía en el anonimato), que tiempo atrás había jurado permanecer al lado de quien más admirase y esta persona es Taishakuten por haber llegado desde el más bajo de los linajes a ser el emperador.

Mientras esto ocurre, aún no saben qué ha pasado con Ashura. Así que Soma, fiel a la promesa que hizo a Kendappa-ô, lucha contra Taishakuten aunque signifique matar a su amada. De esta forma ambas se enfrentan dando como resultado que la generala la atraviese y acto seguido se suicide. Soma intentará resucitarla con su sangre de sanadora pero Taishakuten lo impedirá diciendo que vivir en un mundo en que la persona amada no está es muy duro. En ese momento aparece Ashura-ô y el verdadero significado de la profecía así como el auténtico principio de toda la historia se descubren.

El anterior emperador, lejos de ser esa persona noble que todo el mundo recordaba, mantenía una relación incestuosa con su hermana. Prueba de ello es Kujaku, maldito por el cielo y con sangre de profetisa, que creció encerrado junto a su madre loca en un calabozo. Él creó a Yamato, la espada de Iasha, para que les guiase a él y a Ashura y, tal vez así, lograr crear un vínculo lo suficientemente fuerte entre ellos para romper el destino.

La mayor sorpresa de todas nos la darán Taishakuten y Ashura-ô (padre). Ashura-ô conocía el destino de su hijo pero no quiso renunciar a la descendencia. Para lograrlo pidió a Taishakuten que le ayudara a evitarlo. Este último prometió hacer lo necesario si a cambio recibía lo único que deseaba en este mundo... Ashura-ô. Cuando el último obstáculo entre él y el trono fue su amante, no sólo lo mató sino que se lo comió para absorber todo su poder y tener posibilidades ante el último Ashura. Resultado de este acto de canibalismo será su tercer ojo. En cuanto a Sashi... bueno, si se casó con ella no fue para entrar en palacio (¿siendo amante de Ashura quién necesita a su esposa?) sino para tenerla vigilada. En lo que se refiere a la asexualidad de Ashura, también es producto de lo que su padre hizo, un castigo por intentar desviar el rumbo de las estrellas traicionando al cielo.

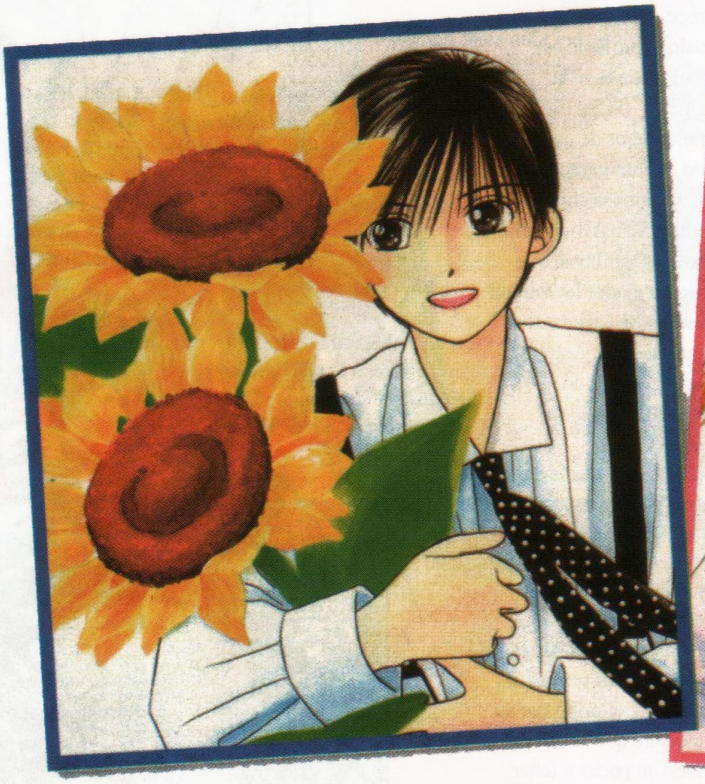
Vuelta al presente, Ashura-ô no ha cambiado de opinión y quiere matar la última estrella. Pero Iasha no puede matarl@ porque juró protegerl@, ni puede dejarse matar ya que también juró permanecer a su lado... En el último segundo, justo antes de atravesarlo, Ashura-ô gira el arma contra sí mism@ y se suicida. De esta manera logra romper los lazos del destino y cambia el rumbo de las estrellas. A cambio permanecerá para siempre encerrad@ en una prisión como en la que Iasha le encontró.

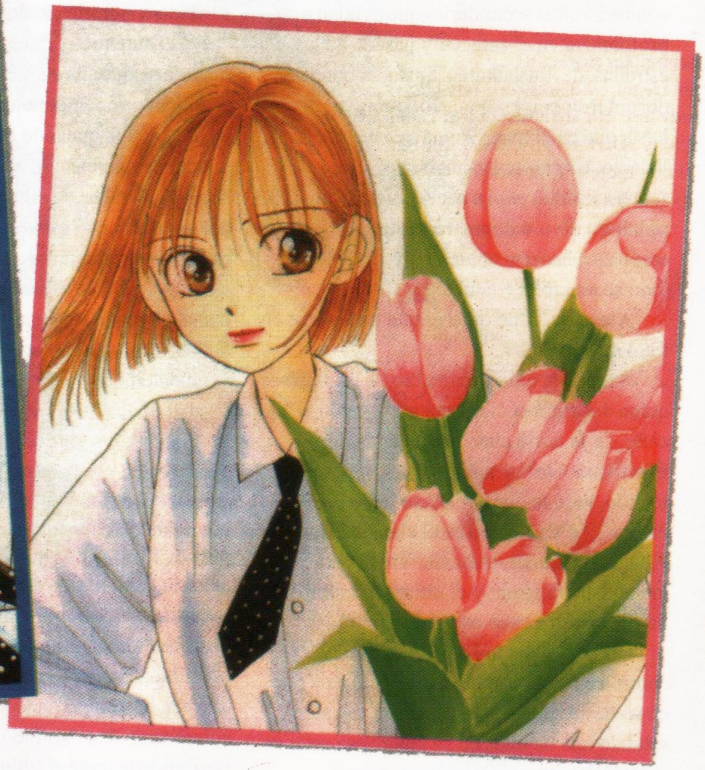
Años después Taishakuten muere y Kujaku entrega su vida a cambio de la de Ashura confiando en que Iasha sabrá mantener su promesa de no dejarle destruir el mundo.

Minako
Minako@valser.es

Kareshi Kanojo no Jijoo

"Sus Secretos"





Muchos, cuando leáis lo que voy a decir a continua-ción, me tachareis de pretencioso. Estoy seguro. Pero cuando creo en algo, normalmente sigo en mis trece, por lo que no pienso negar lo que creo que es cierto. ¿A qué me refiero? A mi buen olfato, a mi intuición con las series de anime. Desde hace años escribo en revistas y fanzines de manga, y casi siempre se ha producido un hecho bastante gracioso. La mayoría de las series que he comentado han terminado publicándose o emitiendose en nuestro país...

En este artículo voy a hablar de *Kareshi Kanojo no Jijoo*. Así que cuento con la posibilidad de que finalmente se publique, o emita, o ambas, cosas en España.

Je, no sois tontos... Es cierto lo que estáis pensando. Pensáis que es fácil suponer que teniendo en cuenta que los dos últimos bombazos del anime y manga en España han sido *Evangelion* y *Marmalade Boy*, ningún inteligente empresario sería tan tonto como para rechazar una serie que tuviese las ventajas de las dos: una serie shojo creada por Gainax... vaya, buen coctel...

Intentaré ser un poco más específico. *Kareshi Kanojo no Jijoo*, o *Karekano*, como la ha bautizado su autor, es un manga shojo obra de Masami Tsuda. Sí, cierto, ese mismo que vino al Salón del Cómic de Barcelona. Se viene publicando desde Diciembre de 1995 en la publicación mensual para chicas "LaLa", de Hakushensha. La historia es bien simple, o bien compleja, según se mire. Tiene dos protagonistas principales: Yukino Miyazawa y Soichiro Arima, ambos con 15 años de edad. Los dos encarnan el concepto de chica y chico perfecto: inteligentes, con vocación de líder, buenos en los deportes... vamos, que son adorados por sus compañeros de clase. Pero si tenemos en cuenta que la vida real es algo bastante más imperfecta, pronto nos daremos cuenta de que tanto Yukino como Soichiro no son tan "adorables". Más bien totalmente al contrario. En su vida privada, personal, son bastante "descuida-dos". Todo cambia cuando no se trata de dar una imagen. Y su vida es un conflicto total entre las dos opciones: la fachada, que fácilmente llevan encima e incluso desarrollan de cara a la galería, y la real, de cuya propia realidad dudan a veces. El destino provoca que tanto Yukon como Soichiro conozcan la idéntica personalidad y proceder del otro, lo que les acerca tanto que entre ellos surge inevitablemente el amor.

Este es el argumento. Evidentemente no se cierne sólo en torno a los dos protagonistas, sino que existen multitud de personajes más cuyas vidas, problemas y acciones, van definiendo la acción de Karekano.

Pues bien, un shojo más, qué bonito... bueno, un buen shojo más, genial... ¿y? Bueno... nadie podía suponer que Hideaki Anno, director de *Evangelion*, fuera un ávido lector de la revista "LaLa" y que siguiera con afán la serie de Tsuda. De la misma manera, nadie podía suponer que después de 2 años de sequía por parte de Anno en el mundo del anime (tiempo que ha dedicado a su incursión en el cine de imagen real, con su película "Love and Pop") volviera con una serie shojo a la pequeña pantalla.

El viernes 10 de octubre de 1998, a las 18:30, se estrenaba en la TV-Tokyo la versión animada de *Karekano*, dirigida por Hideaki Anno y creada por Gainax. El resultado de este primer capítulo fue un índice de audiencia del 4,3 %. Nada mal si tenemos en cuenta que se trata de una serie shojo, pero tampoco es el 5 % que tuvo Evangelion. La TV-Tokyo por aquel entonces cruzaba los dedos. En Japón, últimamente se ha producido la denominada por el periódico Asahi "Burbuja Anime". Esta consiste en el hecho de que existen multitud de series de anime en Japón, aunque muy pocas logran altos índices de audiencia, apoyando éstas la existencia de las restantes. En la actualidad, se emiten más de 60 series de animación en Japón, y sólo 5 ó 6 se puede decir que tengan altos niveles, por lo que las televisiones batallan con las productoras, exigiendo productos de gran calidad que puedan competir en este reñido segmento, lo que promueve una renovación del sector en beneficio del consumidor final. TV-Tokyo necesitaba una serie nueva como agua de mayo, y cuando Anno les propuso *Karekano* no se lo pensaron dos veces.

En la actualidad podemos decir que TV-Tokyo apostó bien. La serie ha ido creciendo en audiencia cada vez más, y ya se encuentra entre las 3 más vistas, no bajándose de ahí. ¿Las causas? Un look bastante propio, saliéndose del estándar shojo, un tratamiento nada habitual en este tipo de series, y una trama que engancha totalmente. También hay que tener en cuenta que en Japón no se conoce el final. Del manga se han publicado 7 tomos, y la obra está inconclusa, por lo que nadie conoce cómo va a acabar la serie. Y cuando se trata de uno de los llamados "culebrones" japoneses, eso es algo a tener muy en cuenta.

La serie de TV no es muy diferente al manga. En realidad sí lo es, pero sólo en la dinámica. En TV *Karekano* es mucho más dinámica, más rápida, pero también más dramática. No podemos olvidar que Anno está al mando, por lo que en cualquier momento le puede dar el yuyu.

Entonces, ¿la serie es propicia para emitirse o publicarse en España o no? Por supuesto. Debemos tener en cuenta que Masami Tsuda ya tiene algo de idea sobre la situación del manga y el anime en nuestro país, por lo que no creo que fuera muy difícil convencer a la Hakushensa de su publicación (¿me estáis escuchando, editores o futuros editores?). Y respecto a la serie de animación, qué podemos decir más...

A nosotros sólo nos resta pedir las cosas por su nombre y sin reparos, con energía. ¡Quiero ver emitida o publicada *Karekano* en España!

Rafa Gallardo
rafosuke@oem.es

PS: La traducción del título es harto difícil, y se puede decir que no tiene equivalente al español. Podría ser "Secretos de ella, secreto del él", "Cosas de novias y novios", o "Historias del corazón". Gainax no se ha pronunciado sobre ninguna traducción al inglés, por lo que tampoco ahí tenemos ninguna guía.

ELLCIA

Yaoi

El Barco Divino

Hace mucho, mucho tiempo, en un lugar llamado Madrid, compré una revista "Animage", que por aquel entonces estaban muy codiciadas. Era muy difícil encontrar material manga, y una revista como esa nos parecía (yo creo que a todos) algo maravilloso.

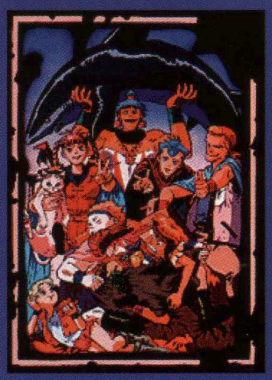
Como por aquel entonces no se conocían apenas series, te fijabas en las fotos, en los personajes... porque, ¿en qué otra cosa? No entendías nada, no conocías casi nada...

Y así, conocí *Ellcia*, gracias a un personaje de cabello largo de color azul que encontré absolutamente fascinante, y que podéis ver en alguna de las imágenes que adornan este artículo. Luego, resultó ser no sólo guapo y atractivo, sino un caballero perfecto manejando la espada y de apariencia envidiable, pero me temo que de no muy buen corazón.

No importa, ya sabemos que los japoneses se empeñan en hacer a los malos realmente guapos cuando quieren.

El caso es, que esta maravillosa producción de cuatro OVAs que salió en las revistas japonesas junto a series hoy día conocidas de sobra como *Bastard, Sailor Moon, Cyber Formula* (que aunque aquí no se haya emitido creo que todos la conocemos (*Nota de Lázaro: Me temo que crees demasiado...*), etc, no tuvo éxito ninguno, y no suscitó el interés de casi nadie.

¡Pero!, despertó el mío, por eso, el artículo. No es que sepa mucho, pero no importa, soy realmente feliz al escribir algo sobre una de mis series favoritas.



Ellcia es una mezcla de hechicería, piratas de mar (si no de dónde), caballeros con espada, príncipes y princesas genialmente combinados con momentos dulces, batallas, guerras, sentimientos de amor y amistad, y con la típica base de argumento: La conquista y el poder sobre el mundo.

Mucho para tan sólo 4 OVAs de 50 minutos, ¿verdad? Pues sí, así es, lo cierto es que no da para un desarrollo en profundidad de los personajes. Pero al ser tan corto, no da para que te canses del serial, y casi te sabe a poco.

La fantástica historia de *Ellcia* tiene como base a un país, Megaronia, perteneciente al continente de Hulk, y tan poco importante como el resto de los países.

Un día, los habitantes del mismo descubren las ruinas de una civilización muy antigua y dotada de tecnologías muy superiores. Así, este insignificante país se convierte, en poco tiempo, en un imperio gigantesco que conquista todo lo que se le pone a su alcance. Nabosu, el rey de Megaronia, viéndose con semejante poder, saquea todo lo que encuentra a su paso, incluidas las 4 islas Santas de Dios, llamadas así porque se creía que eran los dedos de un Dios que vino una vez a combatir en una guerra. El Dios poseía un barco llamado Ellcia que se cree abandonó en las islas, barco con unos poderes incalculables.

En un momento dado, el Rey Nabosu acaba arrasando la ciudad de Ejia, matando a los soberanos y tomando como rehén a su hijo, el príncipe Elluri, para someter al pueblo. Mas hay una profecía que dice que esa tierra sería conquistada una vez, pero que aparecería un elegido que vendría en un barco surcando los mares y dominaría a los invasores. Así dice, y así está escrito en el libro sagrado de Ejia.

Pero esto no es más que la introducción al primero de los OVAs, la historia comienza muchos años después, cuando el libro sagrado de Ejia, que se creía quemado, aparece de repente, y con él, renace la leyenda de un misterioso barco.

El rey Nabosu tiene dos preciosas hijas, la princesa Crystal y su hermana Sara; la primera con ansias de conquista, perversa y malévola, y la segunda bondadosa y buena. Además el corte de pelo y el atuendo les hace juego con la personalidad. Así, Crystal es la que parte en busca del barco, llevando en su poder al príncipe Elluri y a su "aparentemente" fiel guardaespaldas Phelkis.

Por otro lado, tenemos un grupo de piratas, comandados por una capitana con trenzas a lo Pipi Calzaslargas llamada Eira. Junto a ella, un muchacho de pelo azul cuyo nombre es Dona (y que dirige el barco en el que viajan), Pakku, un ladronzuelo, Mayeard, perteneciente a una raza de dioses... etc. Serán ellos quienes descubrirán el Ellcia, el barco divino. Pero en esta historia nada es lo que parece, pues ni el perfecto guardaespaldas es tan fiel como aparenta, ni el príncipe Elluri es el único de su familia que ha sobrevivido, ni Eira es una chica normal y corriente... y la batalla que se libra por los poderes del barco será terrible. Si cuento más, os desvelaría todos los secretos de la serie, y eso no está muy bien, pues lo que pretendo es suscitar un poco de interés por esta miniserie de fantasía heróica.

¿Qué más os podría decir? La música, en algunas ocasiones, es sublime, el vestuario es un tanto atípico, pero con gran variedad de colorido, las voces de los personajes son perfectas para cada papel, y todo el conjunto da a Ellcia un misticismo sencillo y fresco, nada desaprovechable. ¿Alguien me puede explicar qué demonios he dicho?.

En fin, para que veais que no miento, aparte de las imágenes, os doy unos nombres de los dobladores, que es una cosa que a mí me gusta mucho, porque me encanta saber qué voces han doblado a mis personajes favoritos:

IKURA KAZUE dobla a Eira, la protagonista, y en su momento puso la voz a kaori (*City Hunter*), y Ashura (*R.G. Veda*).

KANETO SHIOZAWA le da vida a Phelkis, el guardaespaldas de cabello largo y azul, el mismo que en su momento sería D (*Vampire Hunter D*), Narsus (*Arslan*), Príncipe Diamante (*Sailor Moon*), Mö de Jamiel (*Saint Seiya*), Lover (*Vampire Princess Miyu*)... Como veis, un curriculum nada despreciable.

KOUJI TSUJITANI es la voz de Donna, quien también sería la voz de Yakumo (*3x3 Eyes*), Ryu (*Street Fighter II V*), Gai (*Ai no kusabi*), Teno (*RG Veda*), Takashi Niimai (*Video Girl Ai*), etc.

Poco más me queda por decir. Si alguien sabe algo más de la serie, que espero que suceda, me encantaría que se pusiese en contacto conmigo a través de internet.

SAYONARA

Mac Fernández, *otaku@lander.es*

MANGA makers

1.495 Pts Ref: CD236

Manga Makers es el lanzamiento más esperado por los amantes del manga.

La recopilación más completa de trabajos de los mejores autores: Shirow, Rumiko, Ghibli, Sonoda, Akemi, Clamp, Katsura y Gainax que exhiben sus mejores obras en este CD-ROM, que incluye un sinfín de material para que disfrutes sin límites. Además, la información más completa sobre estos autores, con todos los detalles de interés para que conozcas su vida, sus obras, sus gustos y su forma de trabajar.

Manga Makers contiene vídeos y dibujos de la obra de cada autor, así como bocetos y otras curiosidades. También incluye archivos de audio extraídos de las mejores películas y series, para que disfrutes totalmente de la atmósfera mangamaníaca.

Tanto si eres todo un manga-adicto como si todo esto te suena un poco a chino, encontrarás en Manga Makers la guía indispensable para saber quién es quién en el universo manga.

¡Y también incluye el Opening Dragon Ball Z USA y el increíble vídeoclip anime de Two Mix!

HENTAI

Ref: CE961 - 1.995 ptas
MANGA PERVERT VOL.3: Tercer volúmen de esta fantástica serie con más de 2.000 nuevas imágenes de MANGA porno y las mejores animaciones X. Toda la magia de los dibujos japoneses para mostrar sin censura toda la violencia y el sexo más crudo. En castellano.

Ref: CE1073 - 1.695 ptas
MANGA EXTREME VOL.1: El primer juego de Manga interactivo en forma de puzzle con infinidad de niveles y más de 1.200 nuevas imágenes de manga erótico y pornográfico con todo tipo de escenas de sumisión, humillación y violencia. En castellano.

Ref: CE1201 - 1.695 ptas
MANGA EXTREME VOL.2: Nuevo volúmen con una selección de 3.000 imágenes (1.500 de manga y 1.500 porno) con visor automático y puzzles interactivos. Las fantasías eróticas de jóvenes y tímidas chicas orientales en los escenarios más variados. En castellano.

Ref: CE1072-3.995 pts.
Manga Dreams: Fabuloso pack de 4 CDs con más de 2.500 Mbytes dedicados integramente al mundo del Manga Hardcore. Incluye más de 6.000 imágenes de alta calidad sobre el placer, el dolor, sumisión, fumillación, violencia, docilidad, monstruos,... Granes dosis de sexo y violencia con la magia de los dibujos manga. Imprescindible para los amantes del género.

¡SUSCRÍBETE!
A la mejor y más amplia revista-catálogo dedicado integramente al mundo del CD-ROM. Visita nuestro Web y encontrarás miles de productos de todo tipo: juegos, cultura, gráficos, aplicaciones, profesionales. Zona de juegos, concursos, sorteos,... La mejor forma de divertirte y hacer tus compras.

CONECTATE!
www.office2000.es

ROM WARE
Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194
Fax: 923 373 332
www.office2000.es

Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE
NO es necesario hacer ningún pedido

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194
Ares - MANGA
02/99

Nombre:
Dirección:
C.P. - Localidad - Provincia:
Teléfono: N.I.F.:

Envíen los artículos que indico a continuación:

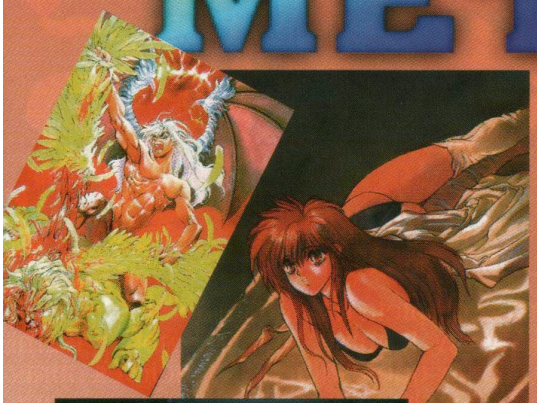
☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas
☐ Recepción por Correos (+450 pts. g.envío)
☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA Classic ☐ MasterCard ☐ tarjeta 6000

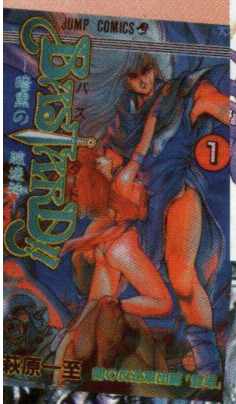
Fecha Caducidad: Firma:

IVA incluido

BASTARD METAL

COGE EL RITMO





¡Ay, Dios!, si el manga afectase al desarrollo de la conducta en los jóvenes como dicen las asociaciones de padres... ¿cómo serían los seguidores de *Ranma ½*?, claro que sería más preocupante pensar en los seguidores de *Bastard!!*...

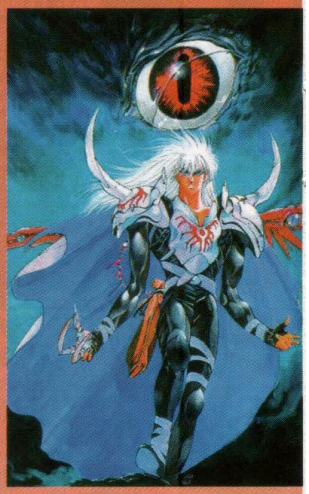
El manga de *Bastard!!* es un compendio de lo que soñaría un obsesionado jugador de rol adicto a las videoconsolas, salido como Ryo Saeba y egocéntrico como Kuno, todo ello a ritmo de "Judas Priest". ¿El prota de todo esto?, un tal Dark Schneider. Emoción, sexo en grupo, gore y humor, ¿quién dijo que la fantasía heroica va de princesitas en apuros y excursiones de aventureros que van salvando el mundo en cada episodio?, la fantasía heroica también tiene su lado "Metal".

No todos los buenos mangas tienen por qué despertar el intelecto, a veces llega con que despierte (no seáis malpensados) esa música salvaje que todos llevamos dentro, y no me refiero a "Heavy Metal", o al "Black", o al "Death", me refiero a esa música que nos hace ver la vida a toda caña, sea la que sea (abstenerse enamorados de los Backstreet Boyz).

Bastard!! es una historia discontinua (a veces me recuerda al amasijo de series llamado *Robotech*) donde el nexo común es un cachondo mental que siempre se sale con la suya. Para los que aún no habéis leído nada de *Bastard!!*, una breve sinopsis: Corren tiempos difíciles para el reino de Meta-Llicana, una horda de monstruos salvajes comandados por los Jinetes del Apocalipsis arrasan el país, ¿su objetivo?, resucitar al dios de la destrucción, Anthrax (que hace 400 años destruyó el mundo), para hacerse con el dominio del planeta (algo típico, ¿no?). Pero se llevan la sorpresa de su vida cuando, de la mano de una chica de 14 años, reaparece Dark Schneider, su antiguo líder, muerto hace 15 años. A partir de ahora, emoción, humor y sexo se mezclan en un "mangacocktail" delirante como pocos, y es que Kazushi Hagiwara (el autor) es un barman de los de gafas de sol. Vemos a Dark Scheider luchando contra sus antiguos aliados y a estos desertando en pleno para combatir a su lado, y es que eso de devastar y masacrar sabe mejor si encima lo haces por una buena causa...

¿Y el anime?, pues *Bastard!!* fue adaptado en formato OVA, con seis capítulos donde se relata la primera historia del manga (hasta la derrota de Abigail). Como cualquier otra OVA, todo parecido con el manga original es eso, un parecido, aunque llega a ser bastante fiel a la trama de la obra. La animación es bastante buena, y el diseño de personajes está muy logrado (excepto en el caso de D. S.). Eso sí, tiene momentos en los que la espectacularidad de las escenas te arranca un escalofrío del cuerpo (¿Manga Vídeo?, ¿hola?, ¿estáis ahí?). El humor es algo casi constante en *Bastard!!*, y es que al señor Hagiwara (el autor) le encantan las idas de olla, toda la obra está llena de chistes, privados y públicos, que amenizan esos momentos de tensión en los que todo parece estar perdido. Las tiras cómicas sobre del autor son impagables, Hagiwara nos deleita con sus experiencias laborales en su saga "día y noche en Koenji" o en "Vida y milagros de un pervertido sexual" (sin duda, muchos oscuros "personajes" del manganime español se sienten identificados con este infeliz). Hagiwara debe de ser un tipo curioso, tiene que estar bien eso de irse de copas con Tetsuo Hara (*El puño de la Estrella del Norte*), mientras todos sus ayudantes se desviven por entregar el trabajo en los plazos establecidos (esto me recuerda... no, no me recuerda nada (*Nota de Lázaro: Más te vale que no te recuerde nada...*)).

Bueno, una historia interesante y cachonda, ¿y el dibujo?, pues el estilo de Hagiwara al principio se parece mucho a un Izumi Matsumoto tardío (Hagiwara fue su ayudante, se nota, ¿no?), muy pulidito y correcto, pero después el dibujo evoluciona hasta "increíblemente fantabuloso", llegando a cotas de magistralidad total, tanto en sus "sopas de tramas" como en sus dibujos a tinta china, todo soberbio (me gusta mucho). En el libro de ilustraciones, Bastard Guardress, encontraréis lo mejorcito de Hagiwara, el cual sabe dar el color casi tan bien como Akemi Takada (¡uy lo que he dicho!). Vamos, que está muy bien, yo no dejaría pasar la oportunidad de acercarme a esta obra. ¡Que la diosa Ino Mata os proteja!



Gabriel Cuervo "Yriell"
Adan@acn.es

Por fin en DVD

Imágenes Vectoriales
MasterPhotos
Fuentes
Vídeos y Animaciones
Sonidos

Lo encontrará en:

ACTION, TL. 91 364 02 34 • MISCO ,TL. 91 841 81 11 • W-WEGA, TEL 971 29 66 55 • OFFICE 2000 ,TL. 902 19 41 94
N.B.C. GONZA Y MARTIN, S.L. 928 38 04 43 • COMPU-QUICK, 956 54 09 36 • HOLLYWOOD MULTIMEDIA, 91 447 26 19
BAIXWARE, 93 377 46 52 - 93 662 71 02 • OCI-84, 93 225 81 75 • PC WELL, 95 435 98 32

Distribuido por:

Av. Mare de Deu de Montserrat, 2 bis
08970 Sant Joan Despi
Tl. 93 471 00 08

Cualquier época es buena para perecer a los más bajos instintos, y si es el medievo, mejor que mejor. ¿Quién no ha deseado alguna vez usar su habilidad de abrir cerraduras con el cinturón de castidad de la princesa? ¿O tal vez satisfacer la curiosidad (por llamarlo de alguna manera) de saber lo que esconden los minotauros entre las piernas? ¿O sorprender a un grupo de ninfas bañándose desnudas en una fuente? Pues bien, veréis que todo es posible en este fabuloso género que es el hentai.

Muchos autores gustan de usar esta temática para sus obras, la cual proporciona una amplia gama de elementos, a cual más morboso. Una tierra llena de poblados de humanos, orcos, dragones, elfos, enanos, demonios, dragones, goblins y sazonada con una buena dosis de magia hacen un cóctel perfecto y permite múltiples combinaciones. Pero como siempre, los que más juego (¡y jugo! H_H) dan son las elfas y demonios (o cualquier alimaña de gran tamaño, bien fea, y con un buen número de tentáculos viciosos).

Tanto en sus versiones manga como de anime, se han publicado numerosas obras eróticas de este tema, algunas de las cuales han aparecido en nuestro país.

Nombraremos algunas de las más conocidas...

ESPADA Y

Dragon Pink

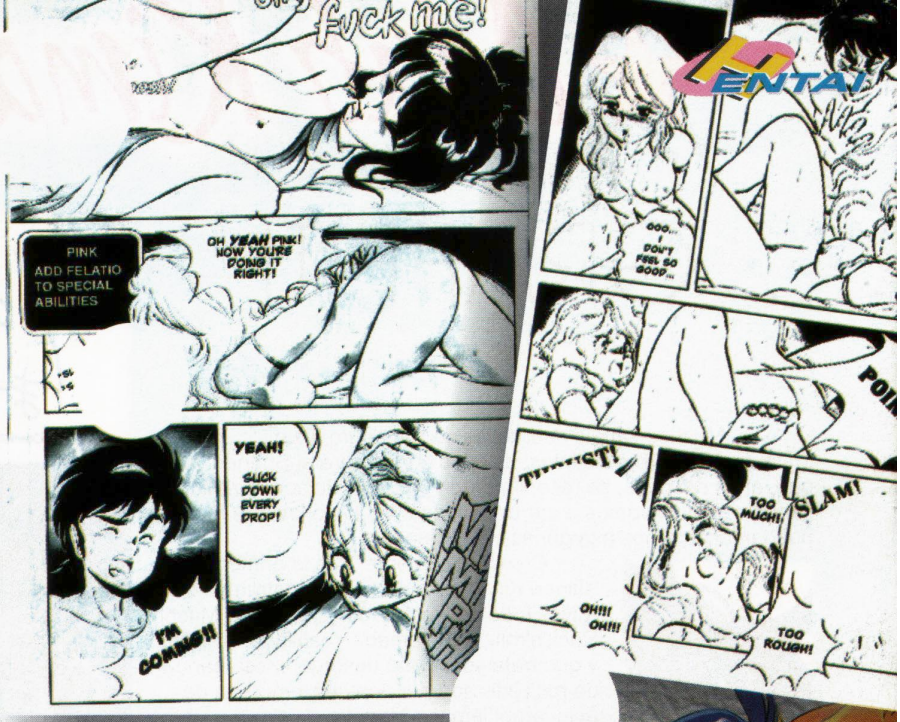
Una de las mejores en su género sin duda alguna, y una de las más famosas. Lo que empezó siendo un juego de rol para ordenador acabó convertido en un manga erótico gracias a los lápices de Itoyoko.

En ella se relatan las locas y húmedas aventuras de Santa el héroe, Pink la esclava gata, Bobo el soldado y Pierce la hechicera elfa. Durante sus viajes aceptarán las misiones que les encomienden por una buena suma de gotos (moneda usada en el mundo donde transcurre la acción, también es la unidad de poder mágico para lanzar hechizos), se enfrentarán a espíritus malignos, hechiceros... y a un sinfin de situaciones peligrosas, cómicas y muuuuy subidas de tono. Los personajes tienen un carácter muy marcado, especialmente Santa: le encanta hacer sufrir a nuestra gatita y no duda un momento en obligarla a realizar las prácticas sexuales más depravadas o a usarla como cebo para capturar a un monstruo. Pink es la que más sale perdiendo (en todos los sentidos), pero a pesar de quejarse por los malos tratos recibidos, al final le gusta... lo que resulta incomprensible es que ame a Santa con la

de perrerías que le hace... -_-U

El dibujo del manga es bastante bueno, y el guión es sencillo. Un detalle curioso son las descripciones que van apareciendo a lo largo de la historia: cómo suben de nivel los personajes, cuántos puntos de daño reciben, qué hechizos lanzan, etc... tal y como ocurre en una partida de rol típica ^_^. En cuanto a la edición, la única completamente descensurada es la editada por Eros Comix en EE.UU. Además, conserva todas las tramas, está en inglés y su relación calidad/pre-cio es mucho mejor de la que encontrareis en Norma Editorial. Así que ya sabéis... id a la sección de Adults del Previews y conseguid una copia.

El anime (también guionizado por Itoyoko) no tiene desperdicio ninguno y os hará disfrutar de unas buenas risas y un calorcillo insano por la entrepierna. Las historias son las mismas que las del manga, pero cambiando algunos trozos. El detalle de la censura en los tres capítulos del vídeo es curioso: en el primero no se dejan ver los genitales de los personajes, en el segundo aparece el famoso "efecto mosaico" (que ni el descodificador del Canal Plus puede con él T_T), y en el tercero... mmm... ¿censura? ¿y eso qué es? Esta fue una de los primeros animes hentai que publicó Manga Video... lástima que no haya más vídeos de *Dragon Pink*... no perdáis la esperanza.



Bondage Fairies

Seguro que creíais que las ninfas y hadas son unos seres puros y bondadosos que habitan en el bosque. Pues os equivocáis, y ahí está Kondom para demostrarlo con su manga. Veremos que sus dos protagonistas, Pamila y Pfil, no tienen reparo ninguno a la hora de aparearse entre sí o con insectos, topos, gusanos de tierra, y otros bichos (¿quien dijo que el ser pequeño no tiene ventajas? ^_^). Por si no fuera poco, también tienen problemas con un grupo de ninfas envidiosas por su fama... problemas que solucionarán sometiendo a la pobre Pfil a unas sesiones de sado-maso de lo más brutales.

Es un manga hentai bastante completo: sexo a raudales con múltiples variantes, humor, y una buena ración de sangre (lo dicho, aquí las chicas no se cortan un pelo y saben como manejar las armas). La calidad del dibujo es muy buena, con muchas tramas mecánicas, y sin censura. La colección consta de varias series de volúmenes y también está disponible en la editorial Eros Comix por un precio asequible (¡Esta editorial es una mina! ¿Por qué no tenemos algo parecido aquí? T_T).

Otros títulos

Aunque hay otros muchos mangas y animes, *Young Wife Elf* (publicado por Manga Video como *Elf*) es uno de los que os resultarán más conocidos. Ahí nos cuentan las diversas incompatibilidades sexuales que provoca el cruce entre diversas razas... como en este caso, una elfa y un humano recién casados. También veremos cómo solucionan estos problemas y las alternativas que se les ocurren. Aunque quizá le falte alguna situación un tanto explícita, es una película muy educativa, morbosa, y llena de situaciones cómicas y picantes. ¿A qué estáis esperando? ¡Id a verla pero ya!

Parodias:

¡No pueden faltar, desde luego! En multitud de doujinshis, ilustraciones y hasta en algún corto de animación hecho por aficionados (¡!) podemos encontrarnos a nuestros personajes de la isla de Lodoss haciendo cosas malas (y es que Deedlit es mucha elfa ^_^). O a Lina y Amelia "consolándose" mutuamente. O a las protagonistas de *Magic Knight Rayearth* haciendo tríos lésbicos. *Escaflowne*, *RG Veda* y muchas otras series que conozcáis tampoco son una excepción... comprobadlo en estas páginas... Y bueno, por este mes ya está bien, que luego no me dormís... hasta otra!! ;-)

Petrus
Petrus@svalero.es

BRUJERÍA (Y SEXO)

Club Kimagure

GRAFFITI

Los antecedentes de KOR

Muchos sabéis que, antes de Kimagure, Izumi Matsumoto escribió distintas historias cortas para el Shonen Jump que, años después, se recopilaron en un tomo titulado "Graffiti". En este artículo vamos a dar un repaso a las historias que más puedan acercarnos a la génesis de Kimagure.

La primera Madoka de Matsumoto

Cronológicamente, tras la primera obra, "Ikinari Kinsei Patrol", nos encontramos con "Live! Tottemo Rock'n'roll" (¡En vivo!, Mucho Rock'n'roll), una comedia realizada en 1.982 y que trata sobre una desorganizada banda de rock liderada por una chica morena de pelo largo llamada Madoka.

Durante 1.982 y 1.983 realizó obras como "Short, short x 3", "Milk report", "Atomic Bonten Sensei" y "Agechau my heart" (Te doy mi corazón) que constituye el primer acercamiento de Matsumoto a la comedia romántica. De todas formas, el más claro referente a KOR lo tenemos en la obra que realizó en el otoño de 1.983, titulada "Panic in Orange Avenue" (Pánico en "Avenida Naranja"). El argumento narra la odisea de una banda de chicas llamada "Orange Avenue", lideradas por Hikaru Otomo, que ponen un anuncio para encontrar una guitarrista para su banda... al anuncio acude Yoshimi Yokota. Tanto Yoshimi como Hikaru son nombres válidos para chico y chica, y así surge el malentendido y comienzan las situaciones embrolladas.

Hikaru, ¡la confusión!

Ambos personajes constituyen la base de los que, un año después, protagonizarían Orange Road. El propio Matsumoto reconoce en Chiemi Koizumi, la batería de la banda, los primeros rasgos de la irresponsable Kurumi y que el título de KOR es heredero de "Panic...".

Por último, Matsumoto comenzó en 1.984 a dibujar un nuevo manga titulado "Spring Wonder", que trata sobre una niña llamada Mio Hagino que es adoptada por la familia Kasuga. Takashi y Akemi tienen un solo hijo, llamado Fuuta Kasuga. Muy pronto Fuuta y Mio se hacen inseparables, sobre todo cuando descubren que, juntando las manos, pueden usar unos poderes especiales bastante parecidos a los de KOR. Matsumoto abandonó dicho manga enseguida, en favor de una historia basada en una mezcla de poderes especiales y comedia romántica titulada "Kimagure Orange Road", pero quedan algunos sketchs que reproducimos aquí, de la serie que abrió la puerta en la imaginación de Matsumoto para crear KOR.

Finalmente, y aunque posterior a KOR, el tomo Graffiti se completa con "Heart of Saturday Night", que nos narra las aventuras de un joven japonés en el Shanghai de los años 20. Los protagonistas son casi clones de Madoka y Kyosuke, como se puede observar en la viñeta que reproducimos.

Y bueno, con esto hemos realizado un repaso a las obras de Matsumoto anteriores a Kimagure, en el próximo "Club Kimagure", os contaremos un secreto sobre el origen de Madoka.

Saludos.

Mike Sánchez
kimagure@animefan.org

Sarah, la prima china de Madoka

LABORATORIO CIENTÍFICO

¿Un futuro bajo Wind*ws?

Lo típico de todas las mañanas. "Error de protección general El sistema destruirá ahora mismo los ficheros que escribió esta madrugada". Encima tiene mala leche. Pero aún así los daños son limitados y *sólo* he perdido unas cuantas horas de sueño. Y sin embargo, ¿podría ocurrir como en el film de *Patlabor*? En un robot enorme, un fallo del sistema puede tener consecuencias más graves. Imaginemos por un momento que estamos en la construcción de un rascacielos, sujetando dos toneladas de viga a 40 metros de altura cuando aparece el mensaje en la pantalla: "El módulo kernel.dll ha provocado una excepción Wind*ws 2000 cerrará su sistema ahora". Lo peor es que seguro que luego añade "Prepárese para la caída". No todo tiene por qué ser tan grave, pero y si en medio de una batalla por un error de configuración, de pronto "la versión del driver de control de disparo no es compatible con esta versión del sistema operativo. Por favor introduzca el diskete proporcionado por el fabricante". ¿Eh? ¿Diskete? ¿Qué disk...? BOUM. Nos han alcanzado. En fin, y ¿qué pensar de un caso como *Ghost in the Shell*? Ahí la cosa ya es más dura. ¡Tener Wind*ws metido en la cabeza! Buf, ¿y los requisitos mínimos? Yo soy un tanto olvidadizo, ¿no podré instalarme Wind*ws 2020 por falta de memoria? Y el procesador... Seguro que el requisito mínimo es un 'Cerebro Einstein o mejor'. Y los apuros que pasarán los vendedores ante las quejas de los usuarios: "Lo siento, señor. Es normal que vaya un poco lento el sistema operativo. Es que su cerebro... vamos, que usted es un poco... uh, tonto". Luego, con el sistema ya instalado, da miedo pensar en situaciones seguramente habituales: "¡Mamá, mamá, Carlitos lleva dos horas en el cuarto de baño!", que tendrían una nueva respuesta: "Se habrá quedado colgado otra vez; anda, apaga a tu hermano y vuelve a encenderlo". Donde sí que parece que se utilice Wind*ws 2030 es en *Akira*. Fue tan fácil para Tetsuo introducirse en el control del satélite SOL... o en el del portaaviones. Y en el fondo, el modo berserk de los *EVAs* o de los Boomers (de *Bubblegum Crisis*) no es otra cosa que un sistema que se ha vuelto incontrolable... justo como Wind*ws!

resetgonzo
gonzo@animefan.org

¿Qué pinta un biólogo dirigiendo una revista de manga y anime?

Esta interesante pregunta fue formulada casi por casualidad por uno de los colaboradores al enterarse de la carrera que estaba terminando nuestro amado director, lo que me hace recordar que cualquier duda que alguna vez hayáis tenido sobre algún tema relacionado con el manganime hacédnosla saber y estaremos encantados de responderla (si podemos, claro, que si nos preguntáis que cuántas son 2 más 2 se nos revientan las neuronas (*Nota de Lázaro*: Las de algunos más que las de otros)). Pues bien, aparentemente no pinta nada. Y no sólo eso sino que dadas sus ideas es bastante peligroso tener a alguien así en un puesto de tanta responsabilidad; pero recientes descubrimientos apuntan a que en realidad está realizando su tesis doctoral a base de estudiar a la fauna otaku, que como todos sabemos es realmente variada y en muchísimos casos sorprendente y exótica. Otra cosa es qué medios ha seguido para llegar a tal puesto, ya que muchas son las opciones que se barajan (asesinato, soborno, favores sexuales...), pero esa es otra historia que ya comentaremos si alguien la pregunta.

¿Usa Naga Silicona?

Esta es otra de las dudas más comunes entre los seguidores de la serie *Slayers*. Bien, pese a mis repetidos intentos, Naga no me permitió comprobar de primera mano si realmente se implantó silicona "ahí" (y mira que lo intenté ^_^U), pero al menos sí pude acercarme lo suficiente como para, en base a sus movimientos y qué formas adquirían en según qué posturas, atreverme a aventurar que no, que son naturales. Otra cosa es el pedazo de sujetador que se debe gastar la tía (de acero forjado como mínimo) para sustentar semejante portento. Pero no, en vista de las pruebas recabadas, parece ser que Naga es una persona natural (bueno, cabe la posibilidad de que usara algún hechizo raro para aumentárselas de tamaño, pero el caso es que silicona no usó, que es lo que me preguntaban).

Profesor Matsuyama
Matsuyama@iname.com

OTAKU Generation
BY RAFA GALLARDO

¡YA TENGO NOVIA OTAKU!

Antes de empezar, aclararé que no soy ningún experto en temas amorosos, ni lo pretendo. Sólo soy un simple aficionado con algunas nociones básicas en el tema, lo que no quita que pueda estar equivocado, ya que la mayoría de las afirmaciones que expondré a continuación son meras opiniones personales, o al menos deben ser tomadas como tal.

Se da la circunstancia que el mundillo otaku, como muchos otros círculos creados por aficiones comunes, posee bastante sinergia sentimentalmente hablando. Son muchos los chicos, mucho más que las chicas, pero al menos se puede decir que en el panorama español, haberlas, haylas... Así que es totalmente normal que entre aficionados surja el romance y haya bastante movilidad en este sentido. ¿Bastante? Bueno, depende en qué círculos, pero normalmente sí.

Pero lo más curioso es comprobar el hecho de la inexperiencia amorosa por parte de la mayoría de los otakus. Después de recoger y analizar bastantes casos, se puede decir que el perfil típico en terreno amoroso de un otaku (chico) es el siguiente: persona que durante su adolescencia no ha seguido o no sigue las pautas de divertimento general, que huye de aglomeraciones, más retraído de lo normal hacía las relaciones sociales y más preocupado por otros asuntos intelectualoides, como pueden ser el cómic, el cine, los videojuegos, la música, etc, o un compendio de todas ellas.

Evidentemente, la necesidad de amar, de la chispa, a todos nos surge alguna vez. En el otaku esto sucede más tarde de lo normal, probablemente provocado por una necesidad imperante de suplir las relaciones sociales por otras cosas como las ya mencionadas. Tras esa necesidad, llegamos a una fase en la cual el otaku se relaciona, se relaciona mucho, pero con sus congéneres, es decir, con otros aficionados.

La búsqueda está clara: no puede haber nada mejor en el mundo que una novia que comparta tu afición; sobre todo en el manga y el anime. Las razones son evidentes: no te mirará raro cuando te gastes los ahorros en un salón, sino que incluso colaborará a ello; podrás pasar tardes lluviosas compartiendo esa cinta de anime en compañía; viajes en busca de material juntos; paseos por las tiendas de cómics; compartir los gastos de merchadising; no entrará en conflicto con tus amigos, también otakus la mayoría de ellos. En definitiva, todo ventajas.

El problema es, como antes comentaba, la inexperiencia. Hablando claro, al otaku se las dan con queso muy fácilmen-te. Y es que las mujeres siempre han sido más sagaces, más sutiles, más inteligentes. El aficionado normalmente se involucra demasiado al principio, dando por hecho demasiadas cosas. Crea dependencia emocional, lo que sólo puede terminar en desastre y, además, posee la equivocada idea de que, salvado el primer escollo del "sí", todo está hecho. Podría seguir comentando características, pero hay algo que une a todas ellas: la inexperiencia. Son fases que se suelen pasar al principio de la adolescencia. Y sin embargo, la mayoría de los aficionados en la que las he comprobado, superan incluso ampliamente la mayoría de edad. ¿Por qué es esto posible? Está claro. Se pasa por lo mismo, pero mucho más tarde. Es decir, se actúa inexpertamente porque realmente se es así.

Lo que está claro es que nunca es algo fácil, y en muchos casos ni siquiera es posible. Enlazando con el artículo de Kaze no Kami del número 0, la endogamia no es nada beneficiosa. No lo es por el hecho de que está provocada. Uno no puede ir buscando novia, y menos buscando novia, o novio, otaku. Si partimos del hecho de que el amor es algo que surge, que llega, el buscarlo y provocarlo incluso en un determinado perfil no es más que cuestión de autosugestión. Y de eso hay mucho.

¿Qué ocurre entonces? Que todo termina mal. Para que la autosugestión sea posible, se necesita la idealización del otro: es perfecto, es bellísimo... Entonces, el choque viene cuando realmente nos damos cuenta de que nuestra pareja no es así, ni mucho menos. Se trata de una persona como las demás, pero claro, eso no es lo que nosotros ibamos buscando. Simplemente, porque ni siquiera estamos enamorados.

Todo esto contando que, claro está, se excluye la relación física. En ese caso en concreto, ocurre algo similar. El otaku es alguien retraído, con poca o nula experiencia (Lázaro-sama, ilumínalos (*Nota de Lázaro*: ^_^U)).

En definitiva, el mundillo otaku es tan singular que ya se puede hablar en él incluso de clichés amorosos. No soy nadie para aconsejar, pero si eso no te importa, ahí va: Enamórate. Pero sólo porque el amor te llega. No lo provoques. No lo elijas. Él nos elije a nosotros, y nos arrastra en su vorágine. Ya sea otaku o no.

Rafa Gallardo
rafosuke@oem.es

EL RETORNO DEL SHOJO

Repasando, repasando, encuentro una entrevista y una frase que resume lo que lleva días dándome vueltas en la cabeza: "Hay montañas de manga desconocidos, como las series sentimentales. Estoy convencido de que podría explotarse de algún modo, porque se trata del mercado... llamémoslo 'femenino', que ha sido completamente abandonado...". La frase no es de un personaje, en principio, sospechoso de ser un otaku, sino más bien de alguien respetado más allá del mundo del cómic; no es otro que Jean Giraud, alias Moebius. ¿A que os sorprende? Esta entrevista, aparecida en el tomo 1 de *Ikkyu*, que por otro lado es un manga maravilloso y más que recomendable, nos apunta algunas tendencias que ahora los hechos corroboran.

Repasando, repasando, me acuerdo de Nuria Teuler contando, por enésima vez, su historia de cómo ella leía de pequeña las revistas *Esther*, *Lily* y otras de su género durante una mesa redonda de un Salón (no importa cuál, siempre lo cuenta en todos). Y es cierto. Había un publico femenino de cómics que, por lo que fuese, se perdió y que nadie tuvo mucho interés, aparentemente, por recuperar. De hecho, lo que volvió a atraer a las féminas al cómic fue la adaptación de una serie de anime que hace tiempo barría entre las niñas, no tan niñas y los que la veíamos a escondidas: *Candy-Candy*. Una serie de dibujos animados concentraba semanalmente a miles, casi millones de espectadores frente a la pantalla, esperando ver que nuevas desgracias le sucedían a Candy; el mismo fenómeno que años antes había ocurrido con *Marco* y *Heidi*, pero con la particularidad de que la gran mayoría del público era femenino. Si pregunto a mis compañeras de trabajo, no hay ni una que no viese esa serie.

Termino de repasar y me encuentro un día a una niña de unos 10 años, a la salida del que fue mi colegio, comentando con sus amigas el episodio del día anterior de *La Familia Crece*, para nosotros *Marmalade Boy*. Y me pregunto a mí mismo: "¿Otra vez lo mismo?"; y me respondo (porque soy muy educado): "Pos no sé". Con 76 episodios de TV, con un manga recién publicado, con una trama capaz de volver idiota a cualquiera, con kilos y kilos de merchandising de lo más kawaii (o sea, mono, potito, adorable, etc)... ¿va a ser *Marmalade Boy* el nuevo fenómeno de masas que necesita el manganime en España (con perdón)? Es más, ¿necesita el manganime patrio otro *Dragon Ball*?

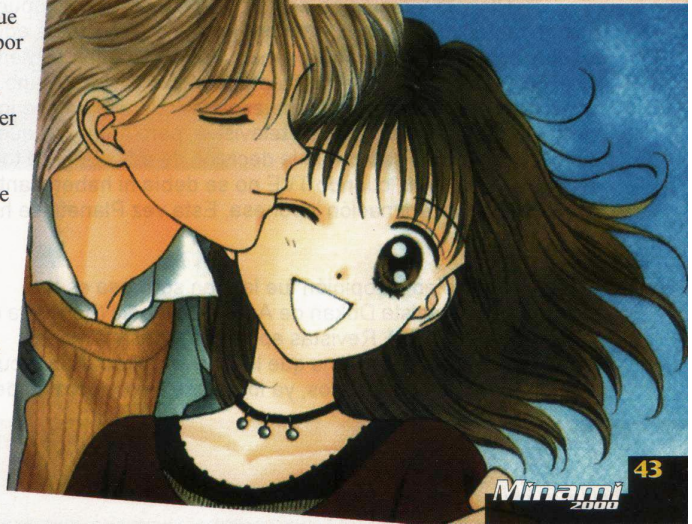
Desde luego, hace años nadie daba un duro por el género del shôjo en España. Hace años Planeta publicó *Promesa* y no fue un éxito de ventas precisamente. Cierto que era un shôjo bastante... profundo, pero en síntesis era un tipo de producto que debía de tener su mercado, ¿o no? El problema es que no tuvo detrás nada más; fue un lanzamiento aislado, sin serie de anime que le apoyase ni una mísera rami o póster que comprar .Y seamos sinceros: a la gente hay que ponerles fáciles las cosas. ¿Y qué hay más sencillo que encender la TV, amorrarte en el sofá y flipar con las aventuras y desventuras de Miki, Yuu y compañía? Y después, cuando ya estás alucinado del todo, van y te ofrecen postalitas, cómics, camisetas y demás chorradas de la serie... ¡éxito seguro! Sin ir más lejos, en el Salón de Madrid, convencí a dos de que el manga de *Marmalade Boy* era el mejor regalo que le podrían llevar a sus hermanitas, que cada día luchaban por ver la serie.

Y ahora, sorprendentemente, parece que va a ser un shôjo manga el que va a tirar del carro de las ventas. No una serie de sexo y violencia; no una serie con comidas de coco deportivo-masoquistas; ni siquiera una serie con robots/armaduras preciosas que se montan de tres maneras diferentes, ni hablar. A partir de ahora, ojos grandes y llorosos, flores de cerezo que vuelan por los aires y música de drama por todos lados. Dramas inacabables y dudas hasta al elegir el color de los calcetines. Mucho 'kimochi' (sentimiento) y poco 'tatakae' (lucha).

A lo mejor es que sí necesitamos otro gran fenómeno mediatico, como el citado y manido *Dragon Ball* o el más reciente de *Evangelion*. La diferencia va a estar en que esta vez no va a pillar a la gente desprevenida y ya alguno que otro está empezando a preguntar por derechos de edición de la música, licencias de merchandising y esas cosas. Todo lo necesario para poder tener *Marmalade Boy* hasta en la sopa. Bueno... no diré que es la serie de mis sueños, pero a falta de Madoka, buena es Miki.

Que Ayukawa esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
curro1@maptel.es



Jorge Orte

1.998/99 ÉPOCA DE CAMBIOS
HA LLEGADO EL MOMENTO DE ARRIESGARSE...

Como dice el título, 1998 ha sido un año de cambios. Ana María Meca dejó su puesto como editora en Planeta cediéndoselo a Jaime Rodríguez, de quien esperamos una labor cuando menos tan buena como la de Ana Mª. La revista Neko, que tantos años nos ha acompañado se despide... para volver. Glènat, el "patito feo" del mundillo, se ha convertido en cisne lanzando una serie de títulos de calidad de forma inesperada, Manga Films desaparece como tal para adoptar un nuevo sello...

Todos estos cambios quizás eran necesarios para que la situación del manga en España saliera de ese peligroso estancamiento en el que se hallaba. Puede que estos cambios sean debidos a los lectores, que han madurado en edad y gustos, también puede haber influido el hecho de que *Dragon Ball* poco a poco ya no da más de sí. Cierto, *Dragon Ball* sigue vendiendo más que cualquier otra serie de manga, pero poco a poco a la gallina se le acaban los huevos de oro (algo lógico cuando se la exprime como se ha hecho). Las editoriales tienen que buscar por tanto nuevas alternativas, y pienso que es muy difícil encontrar una nueva serie que venda tanto como *Dragon Ball*, hay que buscan nuevas salidas, ahí está el riesgo...

Glènat fue la primera en arriesgarse, lanzó *Raika* (bueno, esto fue a finales del 97), una serie desconocida por el público en un formato bastante polémico... Por un lado la proporción páginas/calidad/precio era excelente, por otro lado soltar 2.000 pelas de golpe por una serie que no conocemos de nada... Pero ahí esta, ya vamos por el cuarto tomo... Después llegó *Ikkyu*, con el mismo formato que Raika pero con un problema añadido... Su autor también lo es de Version, un manga que pasó por España con más pena que gloria. No obstante los señores de Glènat se han portado bien y la han publicado entera. Su tercera apuesta fue Black Jack (Tezuka os recompensará por vuestra buena acción, señores de Glènat), ni que decir tiene que publicar un manga de Tezuka en este país es señal de haber perdido la cordura... pero sigue publicándose.

Ninguna de las tres series mencionadas tienen unas ventas especialmente altas, pero Glènat las mantiene, se ha dado cuenta de cuál es el mercado del manga y qué se le puede exigir y que no... Desde luego que no pierden dinero, si no no las mantendrían, lo cual quiere decir que otras editoriales no deberían perder dinero con unas ventas similares (a pesar de que Glènat tenga menos gastos por el apoyo de Glènat Francia).

Planeta también ha decidido arriesgarse, por supuesto que no tanto como Glénat, pero por fin se ha atrevido ha editar un shojo puro y duro como dios manda. En el Salón del Manga de 1998 pudimos disfrutar de *Marmalade Boy* en castellano. Algunos dirán que no es ningún riesgo porque sabían que iban a contar con el apoyo de la serie televisiva, pero todos los que piensen eso deben saber que la decisión de editar MB se tomó en Febrero de 1998, cuando TVE no se debía ni haber planteado el volver a emitir animación japonesa. Esta vez Planeta se ha portado bien.

La que en mi opinión fue la gran sorpresa es la aparición de la revista Dokan de Ares Multimedia (hermana de nuestro Minami2000). Revistas aparecen y desaparecen a menudo, pero no en la forma que lo hizo la Dokan. Aún recuerdo el día que la vi en los kioskos, ya iba sobre aviso, pero no dejó de sorprenderme... Una revista totalmente A COLOR (con el gasto que eso supone...) con un CD-ROM, eso ya lo llevaba esperando hace tiempo... alguna revista tendría que regalar un CDROM en algún momento, pero sigue sorprendiendo. Con una tirada lo bastante grande como para distribuirse en kioskos (¿UNA REVISTA DE MANGA EN UN KIOSKO? Aleluya...) y lo más importante, cuesta 795 ptas. Lo que pensé es que o bien se arruinaban y no aguantaban ni cinco números o bien se harían con un importante puesto en el mercado. El caso es que cuando escribo estas líneas han salido 9 números, 3 especiales y un calendario... y no sólo eso, Ares se ha decidido a lanzar Minami2000...

Pero fuera del mundillo también ha habido acciones notables, como el hecho de que TVE haya emitido *Marmalade Boy* y *Slayers*, y no sólo eso, Arait Multimedia (la empresa a la que debemos agradecérselo) en al menos una ocasión ha defendido MB de las injustas críticas a las que ha sido sometida.

Todo esto hace pensar que el mercado del manga ya ha ocupado su puesto y está bastante estabilizado, las editoriales empiezan a ser conscientes de ello y están empezando a dejar de tomar el manga como un boum que hay que exprimir rápido. Ya llevamos unos cuantos añitos de edición de manga, por fin el público empieza a dejar de "estar verde", como decían las editoriales, y empezamos a rechazar la basura y apreciar lo bueno. Por supuesto es sólo el principio, aún queda un largo camino por recorrer, pero si seguimos este paso llegaremos lejos.

Quiero pensar que 1999 será el mejor año del manga en España, el año en que el shojo empezará a llegar con cierta regularidad, el año en que esos mangas que en los "tiempos fistros" (chiste malo) parecían impublicables llegarán a nuestras tierras. Parece muy optimista ¿verdad? Pero, ¿cómo no voy a serlo cuando en el mismo año el número de eventos dedicados al manga/anime ha crecido de forma desmesurada, aparecen las primeras películas subtituladas al castellano, publican y emiten *Marmalade Boy*, Glènat salda la deuda de España con Tezuka y una editorial de revistas de informática lanza dos revistas dedicadas al manga/anime? Estamos en una buena época, seguro que si alguien se decidiera a publicar *KOR, Touch, City Hunter, X* o *Maison Ikkoku* ahora tendrían el éxito que se merecen y no pudieron disfrutar...

Todo indica que las cosas van a cambiar a mejor, pero no nos durmamos en los laureles... tenemos que quejarnos cuando algo no nos guste y alabar los trabajos bien hechos. Una cartita a las editoriales no cuesta nada, y aunque estamos acostumbrados a pensar en las editoriales como entidades frías y perversas hay unas personas que leen nuestras cartas, y seguro que agradecen que se apoyen sus decisiones y se les indiquen sus errores. Pero claro, de poco servirá si lo hacemos cuatro gatos... la opinión de cuatro gatos no cambia nada, pero si mucha gente opinara... En fin, el cuento de siempre...

Jorge Orte
(mailbombings y demás a *elorte@public.ibercaja.es*
(pero que conste que yo también tengo juguetes de esos...))

Raven

¿Aficionados o fanáticos?

Durante aquellos gloriosos años que fueron los primeros noventa, en los que el manga y el anime iban consolidando una creciente popularidad en nuestro país, comenzaron asimismo a importarse una serie de voces japonesas, entre las que destacaba el término otaku. Desde el principio, se acordó desposeerlo de su original acepción, tan radical ella, para abarcar un significado más amplio con el que se pudiera designar a cualquier aficionado al cómic y a la animación japonesas, independientemente de su grado de adicción.

Yo siempre me había negado a usar esta palabra, convencido de que en España no había verdaderos otakus, es decir, aficionados que hacen que su propia vida gire tan obsesivamente alrededor de un hobbie, que cualquier otra actividad o propósito vital (estudios, amigos, deportes, sexo...) queda relegado a un segundo término o incluso deja de existir. Siempre había creído que el carácter latino, tan dado a las relaciones sociales, no encajaba con esos adustos personajes que aparecen en las entrevistas de los OVAs de Gainax *Otaku no Video* -las cuales, a pesar de ser meras representaciones teatrales, se basan en la cruda realidad-, encerrados en sus minúsculos apartamentos y literalmente aplastados bajo una marea de fetiches que constituyen todo cuanto desean en su gris existencia.

Sin embargo, a medida que voy introduciéndome en este mundillo y conociendo a la variopinta fauna que lo integra, comienzo a captar detalles que me hacen reconsiderar este planteamiento. Porque ya no es sólo esa compulsiva tendencia a adquirir todo el merchandising habido y por haber, por dudosa que sea su utilidad real. Es que ya se están dando algunos casos de comportamiento entre los aficionados que, tras el regocijo inicial, te hacen reflexionar seriamente.

El otro día me enteré del caso de una aficionada que hacía unas tres semanas escasas que se había apuntado a la MLM (una famosa lista de correo de manga en Internet). Pues bien, en dicho lapso de tiempo había recibido nada más y nada menos que quince mails de aficionados, con la más o menos clara intención -según los casos- de ligar con ella (*Nota de Lázaro*: ¡Mierda!, no me enteré, si no hubieran sido 16...).

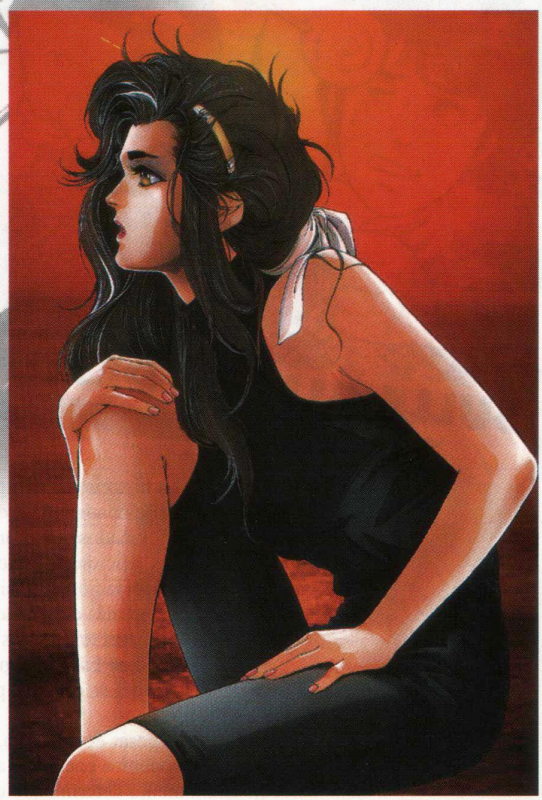
Inicialmente, se podría sacar una lectura de este hecho que considerara como dentro de lo normal, en esta nuestra cultura del macho ibérico, el que una chica cualquiera reciba más o menos proposiciones dentro de un grupúsculo social determinado. Sin embargo, según uno va profundizando en el tema, se llega a preguntar si estos "acosadores" tienen realmente la capacidad de relacionarse con personas ajenas al mundillo del manganime. Más bien parece como que esa afición que les hace pasar tan buenos ratos constituyera también una especie de tabla de salvación encaminada a dar salida a su desmadejada capacidad de relación con el sexo opuesto.

Y, ¿qué pasa con ellas? Porque, ante una realidad como ésta, cabe preguntarse, medio en serio medio en broma, si la escasez de féminas en las demás disciplinas del cómic (léase americano o europeo) no se deberá a que, en un principio, sufrieron el mismo acoso hormonal por parte de los aficionados que el que están soportando actualmente las amantes del manga, y que provocó una lógica espantada hacia otros grupos donde se sintieran menos agobiadas.

Desde luego, no debe ser muy agradable introducirte en un grupo de aficionados con la simple idea de compartir un hobbie con ellos, y encontrarte con este panorama. A mí me entrarían ganas de salir corriendo.

Siempre que se produce un choque demasiado brusco con una cultura distinta a la originaria, se tienden a importar indiscriminadamente tanto sus aspectos positivos como los negativos. No todo lo que viene de Japón es bonito y perfecto. Abramos la muralla a todo lo relacionado con el manganime, sin dejar que se nos peguen determinados comportamientos asociales que, tristemente, parecen ser la nota predominante por aquellas latitudes. Sería una lástima que el "otakuismo" pasara de ser un medio de evasión a convertirse en una enfermedad.

Raven
raven@adenet.es



ITALIA

La relación de Italia con nuestro propio mercado del manga es innegablemente muy estrecha. No es sólo que muchas de las series editadas aquí hayan sido traducidas desde la correspondiente edición italiana. Más importante ha sido el intercambio de series de televisión, y sobre todo más llamativo y trascendente.

Porque casi todas esas censuras y cortes de series, bien conocidas por todo el mundo, no han sido realizadas en España. Aquí, en Italia, la censura es mucho más fuerte. La televisión está dominada por unas decisiones y restricciones que han dado como resultado adaptaciones como la de *Kimagure Orange Road*. Episodios con tantos cortes que apenas llegan a la mitad de su duración original, nombres como Johnny o Manuela, son habituales.

La historia del manga aquí es mucho más una historia de aficionados. Aficionados que montan una editorial, aficionados que promueven reuniones y proyecciones, aficionados que montan grupos de discusión y asociaciones. Y sin embargo, ha sido también mucho más comentada en medios de masas, llegando a debates televisivos sobre cuestiones morales y culturales. Si en España algunos se sienten marginados, aquí es casi una persecución.

A pesar de todo eso, lo que realmente importa es lo que podemos encontrar a la venta o en televisión en un momento determinado como ahora. Hace tan sólo unos días en la RAI (televisión pública) han estrenado la serie de *Estás Arrestado*, dentro de la programación infantil. Pero, dado que las televisiones, locales o no, son cientos, fácilmente podemos encontrar reposiciones de series como *Lupin III* o *Maisson Ikokku* (Juliette, j'e t'aime). Hace ya tiempo que acabaron *Marmalade Boy* (Piccoli Problemi di Cuore, en una edición muy censurada y sin los últimos episodios), *Magic Knight Rayearth* (ahora en vídeo) o *Slayers* (también muy maltratada). Se puede ver que muchas de estas series, tarde o temprano, han acabado llegando a España. Los rumores locales hablan ahora de la posibilidad de emitir *H2* o *Utena*.

Las últimas novedades en kioscos y librerías (mejor en las librerías especializadas, porque los kioscos no suelen tener gran cosa) incluyen mangas como *Utena*, *Maison Ikokku* (en una edición especial, respetando los sufijos honoríficos y detalles culturales al máximo) o *Golden Boy*. Después de varios años de terminar la edición de *Video Girl Ai*, se publica ahora la novela traducida, algo que hará las delicias de los fans más radicales de la serie nada más (pero yo aún no la he visto en ningún sitio). Siguiendo con la recuperación de algunos clásicos que viene ocurriendo en otros países, se empieza a editar *Budda* de Osamu Tezuka en tomos por alrededor de 1.200 pesetas (15.000 liras), como ya sucedió con *Astroboy* o *BlackJack*. En la revista contenedor por excelencia (a pesar de recientes críticas y quejas), *Kappa Magazine*, se pueden leer series como *Ah, mi diosa* (ya por el tomo 16) o más recientes, como *Exaxxion* (de Kenichi Sonoda). De todo ello, *Exaxxion*, como cualquier cosa de Sonoda, tiene siempre un cierto éxito, pero lo que más se ha comentado ha sido *Utena*. No sólo por la polémica de una historia un tanto conflictiva, sino porque parece ser una de esas series que despiertan un gran interés o un gran odio. (*Golden Boy* no se comenta tanto... pero evidentemente se está vendiendo bien... humor, hentai, un dibujo muy bueno... ¿qué se podía esperar?)

Personalmente, me pongo al día con algunas series que llevan algún tiempo más. *Please Save My Earth* que está en peligro de cerrar y espero que no lo haga. *Slam Dunk*, una de esas historias de deporte (en este caso baloncesto) con todos los asuntos que rodean a los protagonistas. Y lo bueno es que, aunque depende un poco de la editorial, es todo taaaan barato: 150 páginas por 300 pelillas...

Dentro de unos días (cuando escribo esto es Enero), en mi querida Bologna tendremos un festival de cine de animación. Un tercio del programa estará dedicado al Estudio Ghibli y aunque se ha rumoreado la presencia del propio Hayao Miyazaki no tengo demasiadas esperanzas de poder ir de todos modos. La revista *Strike* lanza este mes un número especial dedicado a Miyazaki; muy interesante. Es un consuelo... Por suerte cada poco tiempo sale alguna reunión o salón o similar.

Italgonzo
gonzo@animefan.org

FANZINES

¿¿PUEDO YO HACER UN FANZINE??

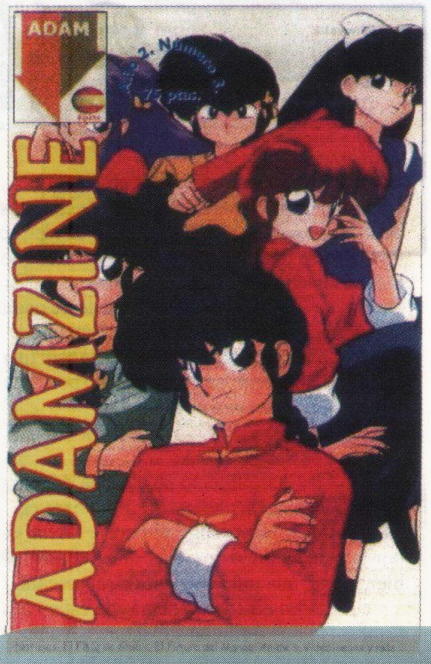
Bienvenidos a una nueva sección dentro del apartado de los fanzines; en ella intentaré explicar o aconsejar sobre el mundillo de los fanzines, y digo intentar porque aunque llevo colaborando unos cuatro años en esto de la fanedición, nunca llegas al límite de lo que puedes hacer, o vender, o decir... siempre puedes volver a sorprenderte una vez más. El próximo número comenzaré con los aspectos de la publicación en sí, pero antes quiero tocar el tema que reza la pregunta de allá arriba: ¿puedes tú hacer un fanzine? Hay mucha gente que no se atreve por el qué dirán, o porque se siente en desventaja con las personas que él cree "importantes". Seamos serios; quien hace un fanzine, colabora en una revista o dibuja para quien sea es tan importante como lo puedas ser tú, es decir, nada. ¿Qué valor tiene hacer este tipo de cosas? Pues simplemente tiene valor para quien lo escribe; principalmente esa gente lo único que tiene es ganas de contar cosas, compartir experiencias, pero nada más. Por eso, y por muchos otros motivos, no cabe duda, tú y cualquiera que lea esto puede hacer un fanzine. Luego queda que sea interesante para el resto de la gente, pero eso ya depende de CÓMO cuentes las cosas, no de las cosas que cuentes. Si siempre deseaste hacer un fanzine, no te cortes y quítate la espinita (además, si te da corte que sepan quien eres, siempre puedes usar un seudónimo). ¡Ánimo! (*Nota de Lázaro*: De todas formas, y pese a que Andrés lo venda como algo casi sin importancia, tened en cuenta que gente que hoy día está en puestos altos, importantes o cuando menos relevantes (como pueden ser Óscar Valiente, Cels Piñol, Mary Molina, Jorge Riera o yo mismo) empezaron haciendo fanzines, por no hablar de los dibujantes, cuyas primeras obras también vieron la luz en este tipo de publicaciones).

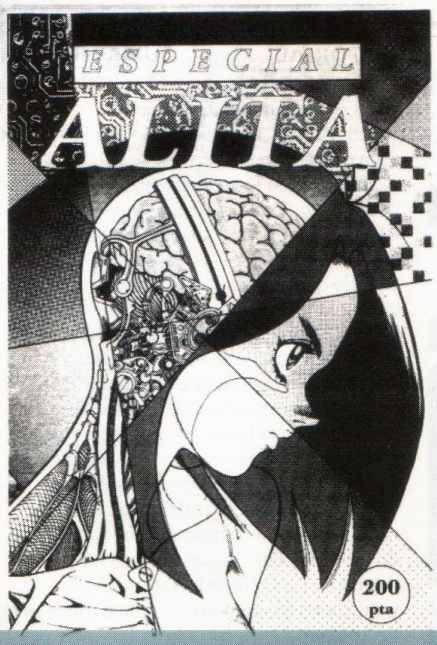
Andrés G. Mendoza
Celtas@softhome.net

FANZINE CLÁSICO

TSUZU Nº1

Bajo el sello de Krazy Comics y Camaleón ediciones, hace ya unos cuantos añitos, podíamos encontrar un fanzine-revista llamada Tsuzu (antecesora directa de lo que posteriormente fue la revista Neko). El esquema seguido por esta publicación fue elegir una serie en concreto y realizar una especie de dossier con la información a la que se tenía acceso por entonces (y la verdad no está del todo mal ahora no encuentras mucho más...). ¿Adivináis cuál fue la primera serie a la que dedicaron el Tsuzu? ¡Premio! Dragon Ball! Bueno, realmente era un monográfico sobre Akira Toriyama, pero ya me entendéis. Jocosamente, se puede leer como te explicaban todo sobre el nuevo hijo de Son Goku, la muerte de Goku... y todo lo que siempre deseaste saber y nunca se te habría ocurrido preguntar sobre esta serie. De todos modos, este número es ya casi de coleccionista. Aún se podrá encontrar en algún almacén de alguna tienda... pero no apostaría mucho por ello.





ADAMZINE *Año 2 nº2 75ptas. 28 pags. Tamaño Cuartilla*
C\Colombia nº28 pso. 6ºIzquda. 28016 Madrid

¿Quién no conoce la ADAM? ¿Cómo? ¿No la conoces? Mira, las siglas ADAM significan Asociación para la Defensa del Anime y el Manga. ¿A que ahora sí? Pues bueno, esta asociación, que ya lleva unos cuantos años en marcha y que hace poco tiempo se legalizó, es una de las pocas asocia-ciones de este tipo (junto con Tomodachi) que sea nacional. Y la verdad que si todo lo que hace ADAM es igual que este fanzine, un aplauso por ellos. En este número, además de lo que es introducción a la asociación y todo ese proselitismo necesario, se pue-den encontrar artículos de opinión como hace mucho que no encontraba, con opinión personal y contrastada, seguimiento de los medios de comunicación, un FAQ de Ghibli y algún que otro artículo más de video-juegos o similar. Personal-mente me ha gustado, aunque si nos ponemos quisquillosos se pueden encontrar fallos de edición y maquetación.

ESPECIAL ALITA *200ptas. 36 pags. Tamaño DIN A4*
Pedidos a Manuel Robles Pacheco C\Cruz 42 1º 4º 17002 Girona

Como ya sabéis todos, la publicación de Alita ha acabado definitivamente en España (afortunadamente, su publicación ha terminado con toda la serie), ¿qué mejor tributo a la serie que la publicación de un especial? Pues aquí lo tenéis, un dossier sobre Alita, Gunm o como la queráis llamar que trata de explicar la historia que abarca esta serie, las referencias del creador a otros autores y mucho mucho más. Si eres de los que se compró Alita desde que comenzó a salir en los kioskos, te interesará bastante. Cuenta con artículos sobre el autor, sus otras obras, el manga de Alita, recensión de personajes, el anime, CDs, mitología,... Todo lo que siempre quisiste saber sobre esta serie. Ahora sí, no creo que te interese mucho si lo que buscas es muchas imágenes y todo muy bonito; lo que compras es texto principalmente. Información, información, mucha información.

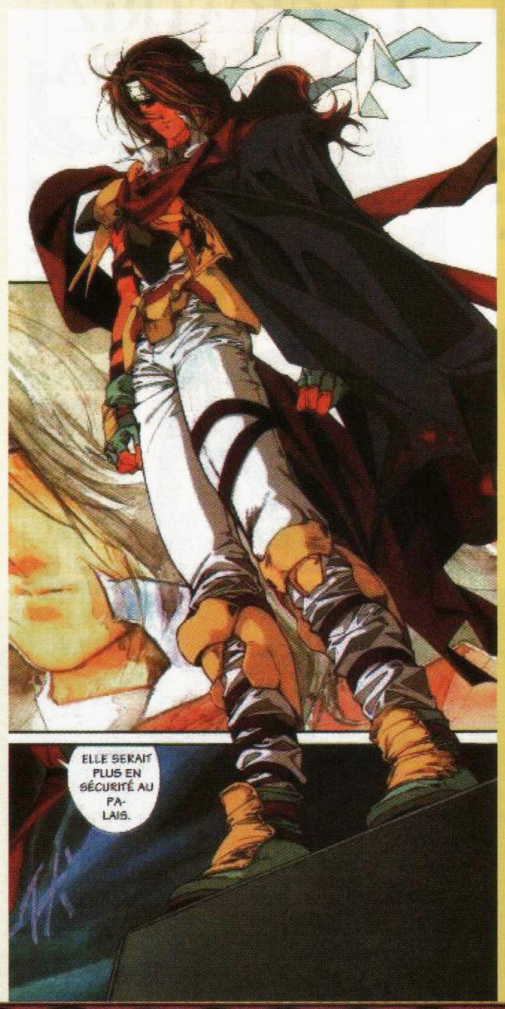
LA SAGA DE LA SIRENA *Precio y paginas variables (aprox. 40 pags y 300 ptas.) DIN A4*
Pedidos a 306858@vetez.unizar.es (también en venta en Madrid, Zaragoza y Barcelona)

Es poco usual que las editoriales terminen de publicar una obra completa, siempre hay problemas por falta de ventas y demás. La verdad es que no es muy agradable encontrarse con un argumento cortado y una historia sin continuación, y para ello han nacido estas ediciones piratas, que a modo de fanzine editan historias que por problemas de edición nunca llegarán a verse en las tiendas especializadas. En este caso nos encontramos con la edición pirata de una obra de Rumiko Takahashi: La Saga de la Sirena, dividida en varias historias cortas llenas de sentimientos, emoción e historias que vale la pena leer. Una iniciativa que deberia servir como ejemplo de lo que una persona, sin excesiva ayuda, puede llegar a conseguir.

CELIA

Para hablar de *Celia*, hay que hablar también del "manga Taiwanés" o Manwa como algunos horteras lo suelen llamar. El manga Taiwanés, a pesar de lo que muchos pueden llegar a pensar, no es una burda copia de estilos de autores japoneses, ni siquiera es fácil encontrar algún autor que, ya sea por el dibujo, ya sea por la historia, haya plagiado a un japonés (quitando, por supuesto, el manga de Dragonbol GT que fue dibujada en este país, si es que el que no corre...). Entre muchas de las obras que han sido publicadas en Francia de esta procedencia, me gustaría hablar de *Celia*.

Celia se encuentra dentro de lo que es el manga de fantasía heroica, y eso salta a la vista desde un primer momento, la ambientación es medieval, y desde las primeras páginas del manga se pueden encontrar elementos que recuerdan, más que a libros sobre fantasía heroica, a los videojuegos ambientados en este mismo tema (no estoy seguro, pero en pocos mangas, además de en este, he podido ver la figura de un Chocobo). La mitología usada no es la misma, aunque siempre queda un ramalazo de J.R.R. Tolkien, en él aparecen monstruos y razas que se salen de lo habitual, o que recuerdan a otro tipo de mitología, como pueden ser los minotauros (cuyo origen proviene de la mitologia clásica) o los elementales de fuego, agua, tierra o aire.



La acción transcurre alrededor de la historia de una princesita llamada (seguro que ya lo sabes) Celia. Y la verdad, como protagonista es un poco repelente; es pija, mandona y prepotente. Pero, por otro lado, también se caracteriza por ser joven, guapa y con ganas de vivir la vida, una vida que la tiene encerrada dentro de un castillo que no le produce más que inquietud y ostracismo. Para solucionar todo ello, decide escaparse (otra vez) vistiéndose con la ropa de una de sus criadas y así poder huir de ese castillo que la aísla de todo lo que ocurre en el exterior. Todo ello, con tan mala suerte de hacerlo el mismo día que un fatídico ataque irrumpe dentro de su ciudad y reinado. Tras ello, confusión, miedo y huida, puesto que ella no estaba acostumbrada a ese tipo de situaciones. De hecho, si ella sobrevive es gracias a Tanis, un joven y apuesto paladín que la recoge (al principio sin saber su identidad) y la protege del ataque que su ciudad estaba sufriendo. Es obvio que la vida de estos dos personajes se cruza para poder desarrollar esta historia, que ya lleva publicados dos tomos en Francia (de la mano de Tonkam).

Para finalizar, me gustaría comentar los puntos fuertes y flojos que tiene este manga Taiwanés, que lo diferencian del resto de historias que he leído últimamente:

A SU FAVOR:

- Su dibujo. Además de por su perfección, el coloreado es magistral, y resulta fabuloso ver como se entremezclan varios estilos de coloreado (como pueden ser el coloreado con pastel o con acuarela) a lo largo de la historia, sin que ello perjudique a la unidad del argumento.
- Los Pin-Up. Es un elemento más propio del cómic americano, pero es un elemento gráfico que da una muy buena visión de los personajes (es más, su personalidad se ve reflejada dentro de estas ilustraciones que los presentan). Para explicarlo mejor, un Pin Up es una ilustración (generalmente de página completa) que destaca especialmente por habérsele dedicado más horas de trabajo que al resto de la historia; una especie de "pose" de los personajes en cuestión.

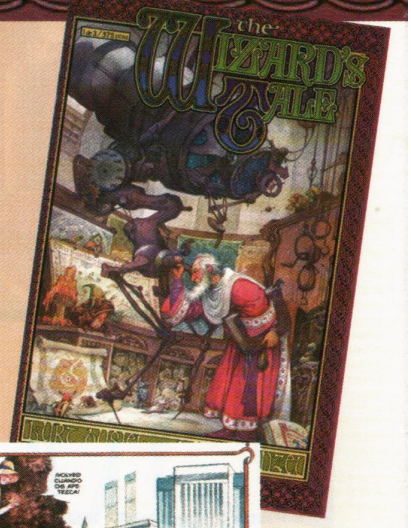
EN CONTRA:

- El argumento no es nada del otro mundo. Pero de hecho es difícil innovar en esta temática. Si por algo se podría salvar, es por la personalidad de Celia, que define muy bien lo que una niña consentida representa.
- La edición. Además de estar en francés (lo que dificulta su lectura a los no iniciados en este idioma), no me ha gustado el tratamiento que en esta edición se le ha dado a las onomatopeyas. Simplemente han sido incluidas por ordenador, sin usar fuentes demasiado vistosas ni bien elegidas.

Sin más, os recomiendo que la leáis (si es que podéis leer en francés) o que, por lo menos, le echéis un ojo; vale la pena aunque sólo sea por el dibujo. Además, de paso aprendéis francés, que en esto del manga, nunca está de más.

Andrés G. Mendoza

WIZARD'S TALE



Supongamos que somos unos magos negros, nuestros antepasados causan terror a los más malvados de nuestra orden. Puesto que somos tan malvados, vamos a incordiar un rato a los del pueblo, causaremos una tormenta, pero no demasiado fuerte, que luego se constipan y claro, nos dan mucha pena... ¿Ein? ¿Cómo se come esto? ¿Pero no somos malvados? Bueno, adelante, que nosotros somos malos... pero... vaya, nos ha salido mal el hechizo, sólo cae una pequeña lluvia y ¿qué... demonios? ¡Los del pueblo están bailando! Ops... no nos acordábamos de que había sequía y lo que hemos hecho ha sido ayudarles...

Bafflerog, el protagonista de *Wizard's Tale*, está en esa situación nada más empezar la aventura. Todos sus antepasados eran brujos terroríficos, pero Bafflerog es bueno, por mucho que se esfuerce no consigue hacer el mal y es la vergüenza de su orden, el Consejo de la Penumbra.

Por si no tuviera suficientes problemas además "tiene en su poder" a Gumpwort, un sapo que antaño fue un mago bueno, hasta que el bisabuelo de Bafflerog le castigó por robar un libro... "El Libro de lo Peor".

Hace mucho tiempo hubo una batalla en el país de "Siemprenoche" (donde vive Bafflerog), se enfrentaron las fuerzas del bien y las del mal lideradas por el bisabuelo de nuestro mago. El mal iba ganando terreno y cada vez quedaba menos para la victoria final, así que Gumpwort robó la fuente de poder del mal, "El Libro de lo Peor", y lo escondió donde nadie pudo jamás encontrarlo. Por ello el país de Siemprenoche no fue totalmente conquistado, y por eso el consejo quiere que Bafflerog torture a Gumpwort para que le diga dónde escondió el libro. Sin embargo, el mago y el sapo son amigos desde que eran pequeños, y el viejo mago jamás le haría daño.

Pero para sorpresa del mago, Gumpwort le revela el paradero del libro y le pide que vaya a buscarlo (el motivo se revela al final de la historia, que evidentemente no pienso contar).

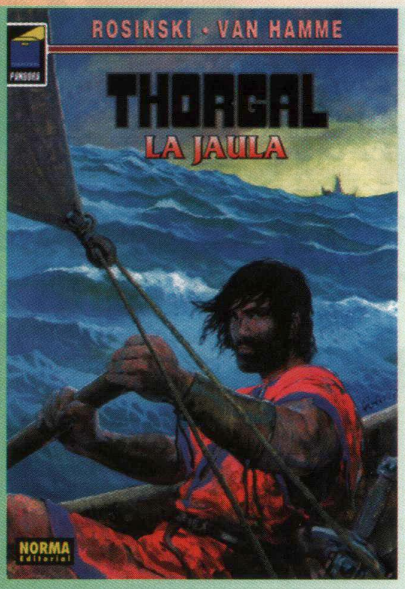
Wizard's Tale ha sido recientemente editado por Planeta DeAgostini bajo el sello World Comics, son 3 números a 375 ptas. cada uno (el número de páginas es considerable, y aunque sigue resultando algo caro no debemos olvidar que lo mismo nos cobran por un manga que es en blanco y negro...).

Los autores son Kurt Busiek (guión) y David Wenzel (dibujo). Busiek también ha trabajado en obras como *Astro City, Los Vengadores* o varios números de los "What if...?!" de Marvel (*Nota de Lázaro*: Y no olvidemos que uno de los trabajos que lo hizo saltar a la fama fue *Las historias jamás contadas de Spiderman*), Wenzel también dibujó *El Hobbit*, publicado hace unos años por Norma Editorial. Hay que reconocer que el dibujo es precioso, una vez visto es difícil imaginar *Wizard's Tale* dibujado por otra persona...

Bueno, yo ya he contado de qué va el cómic, espero que os pique el gusanillo y le deis una oportunidad. Claro que... a lo mejor soy un mago malo que quiere que gastéis vuestro dinero en algo que no vale la pena... o puede que intente ser malo y no pueda... lo que es seguro es que si no os molestáis ni en mirarlo no lo sabréis nunca.

Jorge Orte
Elorte@public.ibercaja.es

THORGAL
HIJO DE LAS ESTRELLAS



Así es como llaman al hombre que protagoniza una de mis series favoritas y que le da nombre, *Thorgal*, Vale, ya lo sé, no suena japonés, pero es que no lo es, es cómic europeo. Cuando era más chiiquitilla descubrí este cómic, Distinovel había publicado dos números pero, ahora, puedo completar la serie gracias a la colección Pandora de Norma Editorial. Aunque, snif, me acaban de decir que a finales de enero sale el último número, el 24. Joo, no vale, ¡¡quiero más!!

Dos autores lo crearon, Jean Van Hamme (que acaba de cumplir 60 años y natural de Bruselas) y Grzegorz Rosinki, un dibujante de 57 años nacido en Polonia. A ambos les dieron, a finales de los 70, el premio Saint-Michel como mejor guionista y mejor dibujante realista respectivamente. Si, además, añadimos que la traducción está realizada por Juan Carlos Gómez, jefe de la fenecida Camaleón, todo queda en casa.

Así que nos encontramos con un dibujo realista que nos narra las aventuras de un supuesto vikingo. Quizá se hubiera quedado en el recuerdo como un héroe más sino llega a ser por su origen un tanto extraño. Relatado en el séptimo número (cronológicamente hablando), *El Hijo de las Estrellas*, nos lo resume así ediciones zinco: "Hace mucho tiempo, antes de ser el padre de Jolan, Thorgal fue él mismo, como todo el mundo, un niño. Pero no un niño como todos... Hace mucho tiempo, nació en las trágicas circunstancias de un naufragio, Thorgal Aegirsson, hijo de Aegir, el gran dios de los Océanos. Hace mucho tiempo, Thorgal, hijo de Thor, se hizo contar por el duende Tjahzi, la terrible maldición que había caído sobre el pueblo de los enanos. Hace mucho tiempo, Thorgal, hijo de nadie, se fue en busca de su verdadero padre. Hace mucho tiempo, Thorgal, hijo de las estrellas, leyó en el cielo, y el cielo le mostró de dónde venía."

¿Cómo se traduce esto? Unos seres superiores quieren volver a su planeta original, la Tierra, pero se produce una disputa entre ellos y mueren todos, salvo el vástago de Hainée y Varth que será recogido y adoptado por los vikingos. Thorgal vive como un simple mortal, pero a su hijo Jolan y a la pequeña Loba delega toda la sabiduría y poder de sus antepasados. Pero algunos querrán aprovecharla aumentándola con la corona de Ogotaï y así nuestro querido protagonista tendrá que sufrir a la Guardiana de las llaves que controla el paso de las diferentes dimensiones, el sacrificio de la dulce Shaniah, el engaño de la hábil, vanidosa y rencorosa Kriss de Valnor, el encuentro con su pasado y con los omnipotentes dioses en la Fortaleza Invisible...

Un dibujo realista excelente (como podréis comprobar si le echáis un vistazo) y un argumento que te deja en ascuas hasta el siguiente número hacen de este mi cómic favorito fuera del manga. Snif, ¡requiem por *Thorgal*!

Alessandra Moura
chiisai@lynxman.net

MÚSICA FANTASIA HEROICA

¡Volvemos con la música!
Esta vez veremos algunos CDs relacionados con las series que se revisan en este número, o al menos los más interesantes y fáciles de encontrar.

Record of Lodoss War

Básicamente, la banda sonora se editó en tres CDs, por parte de Japan Victor. Posteriormente, una casa Europea, Animanga, adquirió los derechos para editarlos en Europa. Por ultimo la casa Sonmay Records, con sede en China, también ha sacado estos discos y algún recopilatorio propio.
Aparte, podemos encontrarnos con el "*Magnel's Memory of Lodoss*", que incluye bastantes pistas de Drama.

La banda sonora de *Lodoss* tiene pocas pistas vocales, a excepción de los temas que abren y cierran los capítulos (openings y endings). No obstante, en podemos encontrarlas en japonés y en inglés. Esto no es tan extraño como parece, en ocasiones en Japón se editan también las traducciones de sus bandas sonoras.

Volviendo a *Lodoss*, su música es bastante orquestal, con toques medievales que acompañan perfectamente al desarrollo de la acción.
Si tuviera que recomendar un solo CD de esta serie, probablemente me decantaría por el "*Lodoss Best Collection*, editado por SM con la referencia GA-048, y que recoge en un solo CD los temas más representativos de esta serie.

Además, es posible encontrar en el mercado algunos CDs más, como el de "*Wellcome to Lodoss Island*", que corresponde a una película de media hora con los personajes de esta serie pero realizada enteramente con Super Deformeds (SD), esas caricaturas bajitas y cabezonas de personajes tan usuales en muchas series (referencia KIKA-400).

Finalmente, también podemos encontrar el CD correspondiente a la nueva serie de TV que sé esta emitiendo en Japón (SM, con referencia GGG-093).

Fushigui Yuugi

Al contrario que *Lodoss*, aquí hay mucho más donde elegir. Hay muchos CDs vocales, instrumentales, recopilatorios, etc. La música de *Fushigui*, tiene mucha fuerza y excelentes temas vocales.

El hacer una lista completa de estos me parece un tanto inútil, de manera que indicaremos algunos de los más interesantes.

Fushigui Yuugi BSO: La banda sonora de la serie de TV. Fácil de encontrar en SM con la referencia SM-361. Este CD incluye los temas de opening y ending de la serie, tanto en formato corto como extendido.

Fushigui Yuugi Character's Vocal Memories: Temas vocales de los personajes de la serie. La referencia de este CD es Sonmay Records, GGG-029.

Fushigui Yuugi "Counter attack of blue Dragon": Temas vocales e instrumentales, esta vez por los personajes del bando opuesto. La referencia es Sonmay Records GA-060

Fushigui Yuugi OVA Song Collection: Este CD recoge los mejores temas de los OVAS. Las referencias son AYCM-555 para el original japonés, o Sonmay GGG-098 para el chino.

Ahora una pequeña aclaración para las referencias, y sobre todo para la saca Sonmay Records. Seguramente los que tengáis oportunidad de adquirir este tipo de música habréis notado una fuerte diferencia de precio entre los CDs normales y los que edita esta última. Mientras que el precio en Japón de un CD ronda las 3000 pts, en nuestro país no es raro verlos rondando las 5000 o incluso superando las 6000 Ptas. Por otro lado, vemos que los CDs de Sonmay, o "SM" como se conoce generalmente, son bastante más baratos. ¿Dónde esta el truco? Es sencillo. Sonmay Records tiene su sede en China, y no pagan derechos de autor. Ahora diréis eso de: "¡Eso es ilegal!". Pues sí y no.

Veréis, en China, sencillamente, no hay ninguna ley que proteja los derechos de autor, por lo tanto es legal la copia de música, videojuegos, libros, o cualquier otra cosa que se os ocurra.

La situación de esas copias una vez que abandonan China, es "teóricamente" ilegal. No obstante se venden en todo el mundo, incluso en nuestro país.

Al margen de la legalidad o no de esta práctica, aquí hemos decidido no esconder la existencia de los mismos. Las casas comerciales los venden, y pensamos que nuestra obligación es informaros de la posibilidad de adquirirlos.

Estas copias suenan exactamente igual que los originales, y traen un libreto impreso (que generalmente es una copia del mismo usado en Japón). No obstante, tened en cuenta que, a menudo, la presentación de los originales japoneses es más lujosa, más detallada y de mayor calidad.

Tened en cuenta también que por la compra de estos CDs de Sonmay los autores de la música no reciben derechos de autor por su trabajo.

Mi opinión personal es que aquel que pueda acceder a los originales japoneses, que lo haga. En cambio, si tu economía es más bien modesta, no dudaré en recomendarte los CDs de Sonmay.

En el caso de los singles, la cosa cambia, ya que Sonmay no edita este tipo de discos, aunque generalmente los recopila en otros Cds. Tened en cuenta, por último, que lo editado por Sonmay es apenas una fracción de lo editado en Japón, de manera que muchos CDs sólo salen en versión original al mercado.

Para acabar, no puedo resistir el contaros una pequeña anécdota al respecto. Hace unos meses adquirí, en el Salón del Cómic de Barcelona, el CD "*Acoustic Fire*", de la serie *Macross 7* y editado por Sonmay, y mi sorpresa llegó a sus límites al comprobar que incluso habían copiado en la serigrafía del CD el nombre de la casa japonesa y la prohibición de hacer copias. Ignoro si esto era por un simple error, por falta de ganas de diseñar una nueva, o sencillamente como algún tipo de broma.

Josema
orbatos@apdo.com

MAD PARADOX

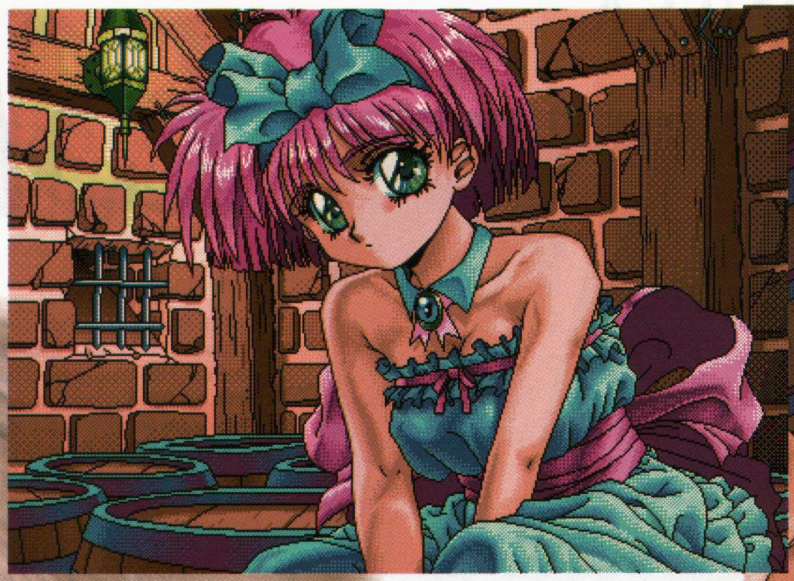
Estamos todos de acuerdo que la fantasía heroica es uno de los géneros que más adeptos tiene, quizás porque los mundos, personajes y situaciones fantásticas que crea atraen a mucha gente. Esta gente que se engancha a la fantasía heroica, es atraída no sólo por medio de fantásticas producciones como *Lodoss War, Escaflowne* y otras muchas que en los mangas y animes han ganado adeptos a este género, también podemos encontrar otras fuentes de adeptos. Una de ellas sin duda lo fueron los ordenadores, sobre todo es inevitable hacer hincapié en el pionero de ellos, el ordenador MSX, aquel pequeño Z80 fue para muchos la fuente de atracción. Juegos como el rom de Golvellius (en japonés y con mapa e instrucciones en dicho idioma) que tanto costaba conseguir (a España llegaban pocos rom) o el primer Final Fantasy, fueron para muchos los primeros pasos en el mundo de los duendes, armaduras míticas, espadas sagradas y tantos otros personajes y objetos propios del género de fantasía heroica. Posteriormente al MSX fueron llegando las consolas de videojuegos, entre ellas la Nintendo (con productos americanos como La leyenda de Zelda) y la Sega (con productos japoneses como el Wonderboy), y el MSX fue siendo historia, aunque sus incondicionales pudimos conseguir el MSX2 y jugar al Dragon Knight I y II y otros muchos. Pero poco a poco el MSX desapareció y ya no pudimos disfrutar de juegos tipo rol-manga. Afortunadamente, últimamente los que usamos PC hemos podido saborear juegos como el Dragon Knight III y el que a continuación comento, el Mad Paradox.

La historia

El juego que nos ocupa este mes llegó a nuestros ordenadores personales de la mano de QueenSoft y Samouri. La historia nos transporta a una época dominada por un malvado llamado Gorgus que además de ser malo y dominar casi todos los pueblos del reino se ocupó de matar a nuestros padres dejándote huérfano y al cuidado del viejo Samos, un anciano con más barba que el mismo Merlin (*Nota de Lázaro*: Realmente era muy malo muy malo, sin duda de esos que merecen la muerte). Encarnamos el papel de un "guerrerillo" desarmado llamado Mash, que a sus 17 años decide vengar la muerte de sus padres. Así que sin más divagaciones decidimos amarnos de valor, de una armadura (que ya quisieran tener los guerreros de Lodoss) y una espada y salimos del pueblo de Dorah para adentrarnos en una encarnizada lucha hacia un claro objetivo, ¡la venganza!. Nuestro primer objetivo nos lleva hasta el castillo donde están ocultas las armas de nuestro difunto padre, y sinceramente, yo nunca corrí tanto como lo hice en ese castillo, no podéis imaginar lo que es ir andando sólo por un castillo lleno de toda clase de bichos. Una vez recuperadas las armas de nuestro padre nos encontramos con una moza de muy buen ver. Cuán mayúscula fue mi sorpresa cuando vi que la chica se mostró de lo más hospitalaria, y me refiero en todos los sentidos H_H. Francamente pronto me di cuenta de que estaba ante un juego con contenido ecchi (erótico), así que no lo dudé ni un segundo y seguí con la aventura. Después de cruzar el valle de la muerte (donde por cierto corrí aún más que el castillo de Dorah), aparecemos en un pueblecito llamado Garah, allí me encontré con una chica llamada Lizza que iba a ser sacrificada, a la que por supuesto salvé (viniendo de un héroe como yo no podía ser menos … jijiji), y que por tanto mostró una tremenda facilidad para enseñarme todo lo que debajo de su toga guardaba en muestra de agradecimiento (que conste que yo no se lo pedí (*Nota de Lázaro*: Claro, claro, seguro, todos te creemos)), ciertamente, los que jugaron al Dragon Knight III y pensaron que algunas chicas eran excesivamente fáciles se sorprenderán cuando comprueben que en este juego las hay aún más fáciles, honestamente pienso que es una pena, porque no hay nada como una chica difícil aunque sobre gustos…

Bueno, ¡a lo que iba!, lo siguiente que nos toca hacer es poder tomar el castillo de Gibb para cargarnos a un demonio

muy feo (y muy malo), para ello contaremos con la ayuda de una compañera de lujo, de 5 estrellas diría yo, porque hay que ver la pedazo de cazamonstruos que se nos une en la aventura, solo diré que es unas 3 veces más fuerte que nosotros, y además la chica deja absurdas las medidas de 90-60-90. Elle, pues es así como se llama, se nos une a la aventura porque perdió a su padre en manos del malvado Gibb. Como es lógico, juntos acabamos con todo lo que fuera feo, y tuviera los ojos rojos, y prácticamente no hicimos más que empezar lo que sería una gran aventura con más amigos que nos ayudarían, más diablos, duendes y muchas sorpresas que os tocará descubrir a los que juguéis a este entretenido juego…



¡A jugar!

La interfaz del juego es bastante normalita, y en los ataques no se nos permite controlar gran variedad de cosas, sólo puedes elegir entre atacar, usar magias, usar objetos o escapar (muy útil en el valle de la muerte, ¡no me acuséis de cobarde!). El juego nos ofrece 12 casilleros para ir guardando partidas, que dicho sea de paso, en un juego de tipo hentai se queda corto porque no te permite ver todas tus conquistas (una pena…). Y si nos ponemos a hablar de la música y del sonido, pues la verdad es que no es nada del otro mundo, sobre todo porque las canciones se hacen demasiado repetitivas y el sonido brilla por su ausencia. En contrapartida nos quedan unos gráficos agradables de ver (uno no ve manga en su PC todos los días) y una historia que engancha, pero hay que decir que no está del todo cuidada, porque tiene detalles incompresibles, como el hecho de que una moza de nuestro pueblo natal aún no nos conociera después de vivir allí durante 17 años, pero bueno, ya llegarán tiempos mejores, esperemos que el Final Fantasy VII y VIII vayan abriendo camino que estoy loco por ver el Dragon Knight VII con 3DFX y todas las nuevas tecnologías disponibles, esperemos que esos tiempos lleguen, pero por ahora debemos disfrutar de lo poco que llega en inglés, que os puedo asegurar que aunque esos juegos no tienen la calidad técnica de otros, poseen unos ingredientes que los hacen únicos y adictivos.

PUNTUACIONES

Argumento: 70/100 (Una historia interesante pero descuidan los pequeños detalles)
Dificultad: 70/100 (Dificultad ajustada, aunque cuesta mucho subir de nivel)
Gráficos: 60/100 (Gráficos aceptables, pero no son nada del otro mundo)
Sonido: 60/100 (Midis típicos de las consolas, aunque son demasiado repetitivos)

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS

CPU 486 y 10 megas de disco duro libres.

Guillermo Vacas "Ánimo"
animo@arrakis.es

ESPAD

En el año 1944, poco antes del fin de la II Guerra Mundial, una antropóloga de la Universidad de Columbia en EE.UU. llamada Ruth Benedict llevaba a cabo un trabajo muy especial: se trataba de la creación de un ensayo que permitiera entender desde el punto de vista de un occidental el comportamiento japonés. Unos años después, aquel ensayo se convertiría en un conocido libro fundamental para todo aquel que desee mínimamente conocer el espíritu nipón. *La Espada y el Crisantemo*.

Mediante las dos palabras que componen el título de esta obra, la autora intentaba expresar de una forma metafórica dos caras de una misma forma de pensar -el estoicismo y la sensibilidad, la cortesía y la intolerancia- partiendo de dos conceptos muy representativos y arraigados en el acervo cultural japonés.

El caso de la espada corresponde a un artículo tradicional cuyo interés ha alcanzado tanto al coleccionista de armas o antigüedades como al mercado de motivos ornamentales. Tal tendencia es generalizada en Japón e incluso en el resto del mundo, hasta el punto de que su fabricación se ha llegado a realizar en grandes cantidades y en serie. Es por ello más que probable que muchas de esas espadas no sólo no tengan una antigüedad significativa para un coleccionista -anterior a la era Meiji- sino que ni siquiera hayan sido fabricadas en suelo nipón: parte de ellas procederán de lugares tan lejanos como Alemania o España, aunque hayan sido creadas, eso sí, bajo la supervisión de un maestro experto en el arte de la fabricación de espadas japonesas.

Si hablamos de piezas clásicas, fabricadas artesanalmente por maestros espaderos anteriores al siglo XIX, el proceso de creación de una hoja supone un ejercicio de técnica y dedicación realmente meritorio. Tal es la especialización que exigía que, generalmente, el maestro se dedicaba únicamente a la forja y temple de la hoja, dejando a otros artesanos elementos como la *tsuba* o guardamanos, empuñadura, decoración, etc.

Para forjar una hoja con un peso y densidad adecuados, era preciso golpear y aplastar el acero, plegarlo sobre sí mismo y repetir dicho proceso sucesivas veces hasta alcanzar el temple y el grano precisos. Se calcula que el número de golpes necesarios para empezar a considerar una hoja como de calidad es de más de 32.500. Es posible apreciar el grano del acero colocando la espada en dirección a un foco de luz, inclinarla unos grados y observar su superficie.

El diseño de una hoja japonesa es característico: fuerte en el filo y más flexible en el cuerpo, con el fin de proporcionar elasticidad a la espada. A primera vista las diferencias con las espadas occidentales son ya evidentes al carecer de su diseño recto o la acanaladura central o ánima. Esto se debe a que el arma japonesa está diseñada esencialmente para cortar, no para atravesar -la acanaladura favorece la circulación del aire e impidiendo que la espada quede atrapada en el cuerpo-.

AS JAPONESAS

Una vez finalizado el cuerpo de la espada, la labor continúa con el proceso de bruñido, tarea igualmente ardua y que exigía a un artesano una dedicación de semanas. Finalmente, la hoja queda terminada con el grabado del *hamon*, el grabado ondulante del filo tan característico y que responde a diferentes patrones en función de la antigüedad, estilo o calidad de la espada.

Una vez finalizada la fabricación y el ensamblaje, es el turno del probador de la espada. Esta es una labor tan importante como la del propio espadero, hasta el punto de que acabada la prueba, en un lugar oculto a la vista, se cincelaba el nombre del probador junto al del propio fabricante y la fecha de forja. Para validar la espada era preciso efectuar una serie de golpes exactos sobre determinados puntos de un espantapájaros confeccionado para tal fin. Como dato macabro, durante la época Tokugawa la prueba de las espadas llegó a realizarse utilizando cuerpos de cadáveres y reos condenados colgados boca abajo -es preciso decir que este método se abandonó hace mucho tiempo, pese a su *fiabilidad*-.

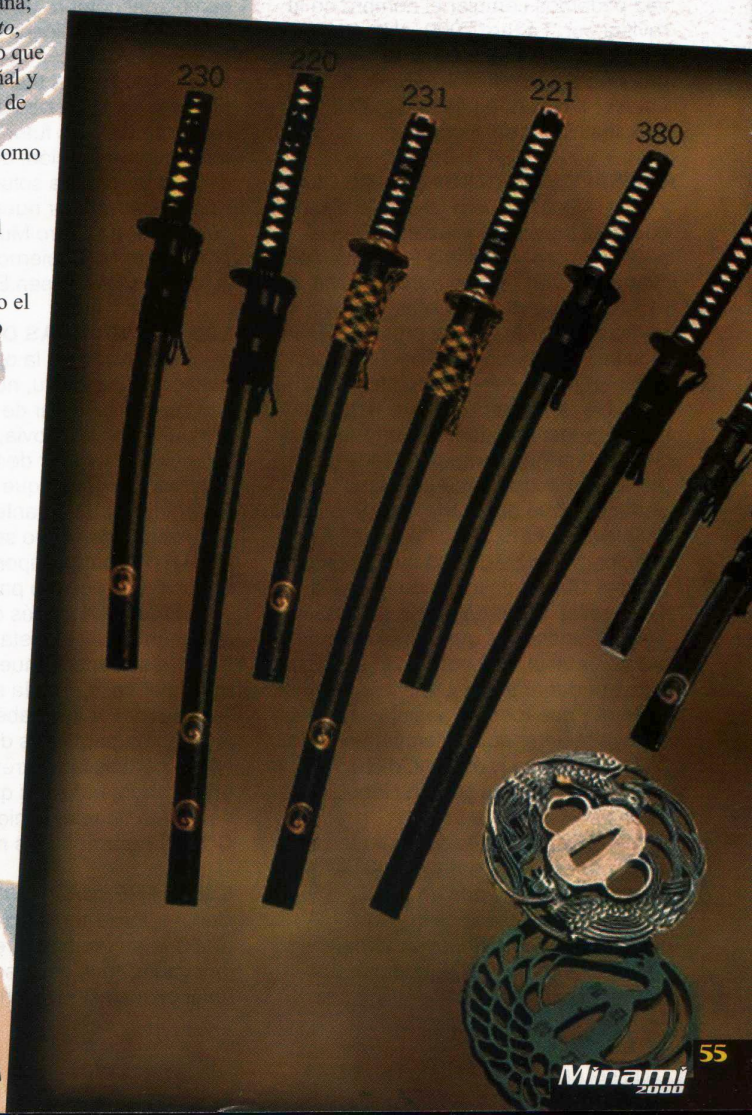
Vistos los esfuerzos que requería la fabricación de una de estas armas formidables, es fácil explicar por qué un gran maestro no creaba en su vida más de cien espadas. Como consecuencia, las buenas piezas escasean y son consideradas auténticos objetos de culto por los coleccionistas. Por sorprendente que nos parezca, aquellas hojas de mejor calidad pertenecientes a museos o a exclusivistas colecciones privadas, se mantienen en soportes sin ensamblar con el re

sto de elementos de la espada, para que se puedan apreciar solas en su perfección como las joyas que realmente son. Su precio es simplemente incalculable. Como dato curioso, de entre las piezas más cotizadas se cuentan las que tienen por fabricante a un maestro espadero cuyo nombre es conocido por los aficionados al manga: *Masamune Shirow.* El autor de *Ghost in the shell* escogió este nombre como el seudónimo que mejor podría definir a un artista, un nombre es equiparable al de otros maestros artesanos de la categoría de Stradivarius.

Los tipos de espada japonesa existentes son variados. El más conocido, la *katana*, es el de la clásica espada japonesa. También conocida es la *wakizashi*, algo más corta que la katana, que era utilizada como espada auxiliar. Juntas formaban lo que se conoce como *Daisho* (grande-pequeña), equipo de combate formado por las dos espadas que solamente la clase samurai tenía el privilegio de llevar al cinto. Más largo que la katana es el sable o *tachi*, una pieza muy antigua, más sólida y larga que la katana; también conocido el *tanto*, arma de pequeño tamaño que se encuentra entre el puñal y la espada corta. Además de las citadas existen otras espadas menos típicas, como la *naginata* o espada antigua, de longitud superior a la del tachi, el *hamidashi* o puñal de pequeño tamaño, o el estilete o *ko-gatana*, entre otras.

Para concluir, es difícil hablar de espadas sin hacer una rápida mención al *kendo* o deporte de esgrima japonesa, cuya fama en Japón es tal que incluso desde el colegio es posible encontrar gran cantidad de practicantes. Deporte cuyo origen es obviamente bélico, fue codificado y reglamentado durante el periodo Edo. Básicamente, existen cuatro golpes principales que se "advierten" mediante gritos que identifican el miembro que se va a impactar. El uniforme de práctica del kendo es muy aparatoso, y se compone del *keikogi* o camisa cruzada, el pantalón o *hakama*, diseñado con forma de falda con el fin de ocultar el movimiento de las piernas y el característico *men* o máscara protectora que acompaña al *do*, coraza utilizada para cubrir la caja torácica. Al conjunto se le unen unas resistentes manoplas y el *tare* o protector de los riñones y bajo vientre. Finalmente, el equipo se completa con el *shinai*, o sable de madera que sustituye al original de acero.

Ricardo López
ricardollazaro@hotmail.com



LA PALESTRA

Bienvenidos a una nueva edición de "La Palestra", la sección donde, como su propio nombre indica, vamos a discutir sobre los más variados asuntos. O algo así.

En "La Palestra" estamos entusiasmados con la buena marcha de Minami2000. Está claro que el CD ROM tira más que dos carretas. Sin embargo, y fruto de la envidia, se han alzado voces disidentes protestando por la apropiación indebida que hacemos de páginas web ajenas. Hemos de aclarar que en la legislación actual no existe protección alguna para este tipo de materiales. Todo es perfectamente legal. Un poco rastrero, de acuerdo, pero legal.

LÁZARO HASTA EN LA SOPA

Algunos de nuestros lectores, benditos sean sus santos huesos, han protestado por la profusión de "notas de Lázaro" que se han prodigado en el último número (hasta tres en un solo artículo). Haya paz. Después de todo, la revista es suya y en algo tenía que notarse. No queremos que olvidéis quién es el que manda en este tinglado. En un futuro, no muy lejano, todos los artículos estarán firmados conjuntamente por el autor original y por Lázaro. Incluso tal vez podamos cambiar el nombre de la revista por "Lázaro 2000, el hombre del nuevo milenio", tal y como él mismo propuso en un principio. (*Nota de Lázaro*: ¡Jo-der!, estábamos imaginativos, ¿eh, Nobita?)

CHIISAI Y SUS TRABAJOS DE CLASE

Desde que a Chiisai le dijeron que aquí los artículos se compran al peso, no para. Su última contribución, "**Vaya familia**" (o algo parecido), ha resultado ser, según confesión suya, un refrito de un trabajo que presentó en la facultad. Su descripción del Sistema Solar no podía ser más oportuna. Es probable que sea la primera vez que nuestros lectores tienen la oportunidad de leer una lista completa de los nueve planetas, desde Mercurio hasta Plutón, perfectamente ordenada. En cuanto a su definición del Sol como "la estrella principal", nos ha dejado intrigados. ¿Habrá Chiisai descubierto la existencia de estrellas secundarias en el Sistema Solar? Esperamos que nos lo desvele pronto en estas páginas, a no ser que opte por dar antes la primicia a la revista "Nature", que todo es posible. No, si al final va resultar que, además de traducir *Marmalade Boy* (¿os lo ha dicho ya?), la chica va a ganar el premio Nobel de ciencias.

Por cierto, lo del tridente como arma por excelencia de los pescadores de atún nos ha dejado un poco perplejos. No sabíamos que los pescadores de atún fuesen armados por ahí. Habrá que andarse con ojo.

MINAMINEROS

En Minami2000 nos hemos caracterizado siempre por inventar nuevos términos con los que suplir la pobreza de nuestro idioma. Nuestro espía en Jaén, en su limpia denuncia "**Cómo ganar dinero con el manga**" nos ofrece un nuevo adjetivo: "comiquero". Que tomen nota en la RAE para su próximo diccionario. Pero eso no es todo. Este cruzado del manga, cuyo nombre por desgracia debe permanecer en secreto para garantizar su seguridad, nos propone también el término "minamineros". En el club Megatrix existen los "megasocios". En Hyakutake los "hyakus". En el Cyberclub los "cybersocios". ¿Por qué no los "minamineros"? ¡Únete a los minamineros y forma parte de una nueva y privilegiada casta! Ingresar en el club de fans de Lázaro es totalmente opcional (aunque recomendable) mientras compres la revista. Lleva con orgullo tu enseña y, cuando te pregunten, mírales a la cara, levanta el brazo y diles "¡soy minaminero!" ¡Gloria a los minamineros! ¡Aleluya!

KAZE NO KAMI Y SUS "WHAT IF?"

Desde "La Palestra" queremos recomendar que durante la lectura de la sección "What if?" se fume algún tipo de sustancia alucinógena para conseguir el máximo efecto. También proponemos cambiar el nombre de la sección por "Cuentos maravillosos". En el futuro podríamos publicar una recopilación de todos ellos bajo el título "El mundo perfecto de Kaze No Kami".
No os perdáis las futuras entregas de esta apasionante sección, donde descubriremos las soluciones de Kaze no Kami para mejorar nuestras vidas, tales como "¿Y si Lázaro Muñoz fuese presidente del gobierno?" o "¿Y si los japoneses invadiesen España?" .

LAS ENTREVISTAS DE MINAMI

Gracias a la oportunidad y buen hacer de Don Pantu, nuestros lectores han podido disfrutar de una entrevista en profundidad a su novia, una figura muy querida y alrededor de la cual flotaban muchas incógnitas que requerían ser despejadas cuanto antes mejor. Como ella misma indica, no se puede decir que sea un personaje importante, pero sí muy conocido en nuestro país. Y si no lo era ¡qué mas da! después de esta acertadísima entrevista seguro que su fama trasciende ya nuestras fronteras. En cualquier caso, habría sido una buena idea advertir a los diabéticos para que la leyesen en pequeñas dosis.
No os perdáis las entrevistas que estamos preparando, entre las que se incluyen el escalofriante testimonio del novio de Chiisai. Agárrense los machos...

IDEAS FRESCAS

Con su "**Kaze to Ki no Uta**", Mae nos propone un tema sorprendente e innovador: ¡una serie sobre homosexuales! ¡que original, Mae! ¡jamás lo hubiésemos imaginado viniendo de ti!. Ánimo, Mae, que el uso aleatorio de las comas será algún día reconocido como una forma vanguardista y revolucionaria de confeccionar textos, ya lo verás. Tú sigue fiel a tu estilo y no dejes de deleitarnos con tus historias de mariposones.

EL ZEN Y LA MADRE QUE LO PARIÓ

Ricardito nos propone un nuevo tema con el que rellenar las páginas de la revista: orientalismo y cultura japonesa profunda. Su artículo sobre el Zen ha sido lo más acertado que podía haberse escrito para una revista sobre manga. Entronca con la mejor tradición de los "relatos" de nuestra revista hermana Dokan. Con este tipo de innovadoras propuestas es con lo que se escribe la historia del periodismo sobre manga en nuestro país. Pero ¿para cuando un artículo sobre Origami? ¡Los lectores lo demandan! ¡lo necesitan! ¿y que hay de ese artículo sobre religiones japonesas antiguas? Es imposible afrontar la lectura de un manga sin tratar antes este tipo de cuestiones.

Y eso es todo por hoy en "La Palestra". Nos despedimos con una súplica. Si alguien ha sido capaz de leerse entero el "Dossier" sobre *Sailormoon* de Mike Sánchez, que nos escriba sin falta y nos cuente cómo es para que podamos comentarlo. Es que hay cosas que, aunque te paguen, no te ves capaz de hacer...

Nobita Nobi
gabusan@usa.net

(*Nota de Lázaro*: Nobita me ha hecho llegar su indignación, totalmente comprensible, porque en La Palestra del número cero cometí un error al retocar una frase suya. Así pues, lo de "vamos a ponernos en la palestra" (hubiera jurado que lo cambié por "vamos a subirnos a la palestra, en fin...) es un fallo mío, no de Nobita que es perfecto y no se equivoca jamás de los jamases).

NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS

Como nuestros lectores seguramente recordarán (o eso espero), en el nº0 de Minami 2000 aparecían al principio las fotos de algunos de los colaboradores. Pues bien, en la mía aparece cortada la imagen de una persona que estaba conmigo en esa fiesta y que ha protestado enérgicamente porque su cara haya sido omitida, y dice que ya que usamos su imagen sin permiso al menos que sea entera. No sé muy bien por qué (aunque sospecho que tiene relación con algunas de las decisiones que el director toma borracho) pero el caso es que aquí está, se llama Juanjo y es uno de los mayores peligros con patas que rondan por este planeta.

Matsuyama

Hola amiguitos, bienvenidos a una nueva entrega de "La Piastra", vuestra sección favorita. Vamos con el análisis del número anterior, empezando por las frases y expresiones más curiosas salidas de la chistera de nuestros redactores (muchas se quedan en el tintero).

PERLAS DEL MES

-**"El pueblo está totalmente desesperado y rodeado y sitiado..."** (Ánimo, *Princess Maker 2*). Jo, pues qué agobio, ¿no?

-**"Han incluido una tabla de relación de los personajes (...) y una especie de ficha técnica de cada uno"** (XAC, sección *Internet*). ¿Fichas técnicas de los personajes? ¿Qué explican en ellas, el número de cilindros que tienen o algo así? Estoy intrigado. También es curioso lo de la "tabla de relación de los personajes". Dicho así, sugiere que te cuentan los líos que tienen entre ellos. Me imagino que lo que XAC pretendía decir era "una relación de personajes".

-**"Edita el dojinshi manga Chu!, donde cualquiera que quiera puede..."** (Don Pantu, *Entrevista a Lola Palacios*). La frase no es demasiado correcta, pero hay que admitir que tiene mucho ritmo.

-**"Este héroe ha sido capaz de lograr lo que muchos autores no han conseguido: elevar la mejor serie americana de los últimos años a la categoría de "Obra maestra cachonda""** (Spidei, *Sailor Moon 13,* hablando de Adam Warren). Esto me ha dejado desconcertado. ¿Es que acaso hay muchos autores que hayan intentado elevar Gen 13 a la categoría de "obra maestra cachonda"?. Y, de ser así, ¿por qué habrían de intentar tal cosa? Bueno, la verdad es que todo se solucionaría cambiando "han" por "habrían".

-**"Lo único que me gustaría es que la gente (...) se de cuenta que el trabajo de estos profesionales es muy importante (...). Aplaudiendo el trabajo bien hecho y quejándose de las chapuzas. El silencio es a menudo tan dañino como una crítica"**. (Manuel "Kimagure" Ortega, *¡Tres puntos, colega!,* sobre los dobladores). Pues si hay que quejarse de las chapuzas pero el silencio es tan dañino como una crítica… ¿en qué quedamos? ¿nos quejamos o nos callamos?

IMPRESIONES GENERALES

El contenido principal de este nº 1 es un "dossier" sobre *Sailor Moon*. La verdad es que lo primero que me planteo es la validez de estos "dossieres", que suelen confeccionarse ofreciendo ingentes cantidades de datos y más datos sobre la serie en cuestión, con una absoluta primacía de éstos sobre el análisis. La misma palabra "dossier" me chirría bastante, al ser un anglicismo innecesario. En fin... Hablando del informe en sí, se mueve por los territorios que acabo de describir. La información que se ofrece es bastante completa y no he encontrado ninguna gran inexactitud. Tan sólo llamar la atención sobre algunos detalles:

El título de la última serie está mal citado: Su nombre es *Sailor Moon Sailor Stars* (no *Sailor Moon Stars*). Por otro lado, no acabo de entender por qué, hablando de la primera serie, Mike utiliza los nombres usados en la versión española. Esto desentona con el resto del "dossier" y puede dar lugar a confusiones. Luego está el artículo de Chiisai sobre mitología, que es capítulo aparte. Al principio pensé que se trataba de una enumeración de los planetas explicando la relación mitológica de cada uno con su correspondiente sailor, lo cual no me parecía mal. Sin embargo, luego me di cuenta de que lo que Chiisai hacía era adjuntar a cada planeta una tremenda parrafada con toda la mitología asociada a ellos, tuviera que ver con las sailor o no. El resultado es, para qué engañarnos, un tanto ladrillo. Hasta aquí el dossier de *Sailor Moon*, vamos con el resto del número.

La verdad es que se mueve bastante en la línea del mes anterior, es decir lindando peligrosamente con la mediocridad. Ni los temas tratados ni su exposición se caracterizan por una especial originalidad o brillantez, y para colmo abundan las deficiencias a la hora de redactar o directamente las faltas ortográficas. También he encontrado algún fallo de documentación realmente llamativo, como Mae atribuyendo el guión de *Gundam* a Yoshikazu Yasuhiko (ya verás como se entere Yoshiyuki Tomino), o Spidei afirmando que el manga de *Star Wars* ¡es de un autor americano! Sin embargo, hay dos artículos que destacan por su pobreza: El dedicado a Internet de XAC y el del videojuego *Princess Maker 2*, de Ánimo. Son tantos sus defectos que podría no acabar...Por un lado el de XAC: En medio de una pésima redacción, podemos hallar neologismos, fruto de una desafortunada adaptación del inglés, tan groseros como "downlodear" o "banear", o incluso "lamercillos" (según él, derivado del inglés "lamers"). También encontramos faltas ortográficas tan glorisosas como "ha asegurarse" (*Nota de Lázaro*: Pero… eso es un fallo mío, soy yo el encargado de la corrección y por tanto cualquier error es porque se me ha escapado, luego el fallo es mío. ¿Cómo es que no me has crucificado por ello? ¿Seguro que tú eres Mario?). Vamos, una joya de artículo. Por otra parte, en el de Ánimo, sin llegar a las cotas alcanzadas por su compañero, se somete a otra concienzuda sesión de tortura a nuestra sufrida gramática. Es por ello que estos dos textos reciben el premio al **Artículo cochambroso del mes** (obteniendo también premio del jurado el artículo de Chiisai sobre los planetas).

También he encontrado especialmente lamentable el editorial del director, todo un canto al mal gusto y la vulgaridad. Éste se permite dirigirse a las lectoras con preguntas tan "elevadas" como si el frío no les produce frigidez cuando llevan minifalda, o especular sobre si a los autores les preocupa o no que a las heroínas se les marque la compresa cuando tienen la regla. Aparte ya de la inoportunidad de estos comentarios, uno se pregunta si el director realmente no tenía otra cosa de la que hablar, nada menos que en el editorial, que de ese trascendente tema de las minifaldas.

ACABANDO CON EL NÚMERO 0

Comoquiera que hubo bastantes artículos del nº 0 que no llegaron a tiempo para la Palestra anterior, vamos con las últimas conclusiones sobre él. La verdad es que, poniéndonos minuciosos, habría multitud de cosas que comentar, pero me limitaré a las cosas que más me han llamado la atención.

Para empezar, decir que la introducción a La Palestra, que fue realizada por Nobita, aparece curiosamente firmada por mí.

En el "dossier" sobre *Marmalade Boy*, Rafa Gallardo afirma alegremente que éste fue el primer anime que trataba la realció n chico-chica sin hacerlo desde el punto de vista masculino o sin ser un drama histórico. La realidad es muy distinta: Antes de MB, hubo multitud de series de manga que exploraron esta temática y fueron posteriormente adaptadas a la animación. Algunas de ellas son títulos de verdadera entidad, como *Oni-sama*, de Ryoko Ikeda, o *Kaze to ki no uta*, de Keiko Tekemiya, obra que iba incluso más allá, abordando las relaciones homosexuales. Por otro lado, definir el dibujo de Yoshizumi como "la carencia de estilo", no hay por dónde agarrarlo. Bastante arriesgado también es la afirmación de que el dibujo de la autora "es la perfecta definición del estilo shojo". Aceptando que algo como el "estilo shojo" existiera, cabría apuntar que el trazo de Yoshizumi es bastante más firme de lo estilado normalmente en este tipo cómics, haciéndose además un mayor uso de los fondos. Tampoco entiendo por qué a lo largo de todo el texto se dice el apellido de la autora antes que el nombre, al modo japonés. No estaría de más establecer una pauta fija para estos temas en la revista. Siguiendo con el mismo "dossier", se habla del "pacto oculto" de TVE para no emitir animación japonesa. Nunca ha existido tal cosa, simplemente se trataba de una directriz interna de la cadena, cuya existencia ellos mismos hicieron saber alguna vez a los medios de comunicación.

Realmente no hay espacio para más; acabar citando como artículos que no me convencieron el de J-Pop de Minako, por su deficiente redacción, y el de *Bone* de Jorge Orte por limitarse a contar parte de la historia de este cómic sin profundizar en absoluto. Y, por supuesto, el artículo titulado *Otaku pobre, pobre otaku*, de Ánimo, quien promete convertirse en la estrella de esta sección junto con XAC y Chiisai, del que decir que está escrito con los pies es ser generoso. No sólo gana el título de **Artículo cochambroso del mes** para el nº 0, sino que se hace con el premio de **Peor artículo publicado hasta el momento en la revista**. A ver si alguien consigue superarlo. En cuanto a la maquetación, y admitiendo que es un tema en el que habitualmente no me fijo demasiado, en general me pareció correcta, con un buen aspecto estético y siendo la revista bastante fácil de leer. Por cierto, entre el equipo de La Palestra ha causado especial alborozo esta dos sentencias de la portada: "Las más prestigiosas firmas" y "los más innovadores redactores". Qué cosas.

Eso es todo por este mes, un saludo.

P.D. Los componentes de La Palestra comentan los artículos tal como les son enviados, y declina toda responsabilidad si finalmente éstos se publican de un modo distinto. La dirección cuenta con un mes completo para remitirnos los textos en su forma definitiva. Lo mismo podemos decir en caso de que algún artículo no se nos envíe.

Mario Gómez
mariog@mx2.redestb.es

En el correo podéis encontrar un extra de La Palestra, ya que hemos pensado que las cartas dirigidas a esta sección debían contestarse ahí con las demás, aunque con la diferencia de que son los encargados de este apartado quienes, con su peculiar estilo, las responden (y no Shinohara).

Lázaro Muñoz

SEAMOS SERIOS(/AS)

Buenas, diversos factores son los que me han llevado a estar hoy aquí en esta sección en principio destinada a l@s lector@s (lo que no quiere decir que sea la única, cualquiera de vosotr@s puede escribir cuando le apetezca en el apartado o sección que prefiera). Pero es que hay diversas cuestiones que deben ser tratadas, y ya que en teoría soy el que maneja esto debería ser yo quien diera la cara (así además le ahorro una cuantas cartas a Shinohara (por cierto, con respecto al tema Adolfito, a ver si somos un poquito tolerantes, que él es muy libre de tener su opinión por muy equivocada que penséis que sea)).

Para empezar, el tema de los pseudónimos. Algun@s os habéis quejado diciendo que mucho pedir el nombre pero que somos los primeros que los usamos. Bien, vamos a ver, a nosotr@s nos da exactamente igual como queráis aparecer, por nosotr@s como si firmáis Songoku, a lo que nos referimos es a que en algún lado venga o bien vuestro nombre real o bien un medio de contacto. ¿Para qué? Pues para que llegado el caso podamos entrar en contacto con vosotr@s, ya sea porque nos han gustado vuestros dibujos y queramos más, ya sea porque hayáis hecho algún tipo de crítica y queramos más datos, no sé, pero que sepamos que estáis, que no sois una fachada cobarde de las que usa esa gente patética que no se atreve ni a firmar su propia opinión.

También, y para ahorrar esfuerzos, estaría bien que antes de formular dudas leyeseis la revista entera por si está la respuesta, ya que muchos os habéis quejado por ejemplo de que para usar las carátulas haya que romper el póster cuando en la presentación decimos claramente que la idea es que fotocopiéis esas carátulas (lo cual también me parece de cajón, ya que no debe haber prácticamente ninguna serie que te quepa en tan sólo 2 cintas ni aunque sean de 4 horas).

Entonces llega el apartado de los fallos. De nuevo vamos a ver, ya dijimos que no somos perfect@s (de hecho de cuando en cuando aparecerán números caóticos como este), y cuando solicitamos vuestra opinión no fue para que nos dijérais: "Ja, ja, no sabeis escrivir, incultos, las palabras no se cortan asi" (he transcrito literalmente una de las muchas cartas llegadas); ya nos damos cuenta de que alguna palabras se han cortado y el texto ha pasado de línea (eso es un problema que nos surge cuando pasamos del procesador de textos al programa de autoedición con el que maquetamos) o de que algunas imágenes tienen problemas de transparencia, sino para que nos digáis fallos a otro nivel, más en plan de lo que pensáis que está de más o de menos o si os gusta el estilo general o no. Porque de verdad que de los errores gráficos o de ortografía los vemos, antes que vosotr@s incluso (y os garantizo que nos jode bastante más). Y como los vemos, intentamos corregirlos y ver maneras de mejorar (aunque a veces el programa nos gaste malas pasadas y nos haga algunas como la de La Palestra del último número, en la que el Corel se sacó de Blas sabe dónde ese horrible fondo y lo puso porque le dio la gana). Ya digo, lo que queremos son comentarios subjetivos, pues los objetivos es prácticamente seguro que los descubriremos nosotr@s mism@s.

Llega el turno del CD, que ya es de echar de comer aparte. Amig@s, no os lo toméis a mal, pero hasta ahora ninguna de las consultas que nos han llegado por problemas con el CD (algunas bastante desagradables y en un tono me parece que no muy adecuado), y digo ninguna (y han sido unas cuantas), tenía que ver con problemas reales del CD y sí de falta de conocimientos por parte del usuari@. Intentaremos poner toda la ayuda posible, pero antes de protestar por favor aseguraos de que el problema realmente existe. Si queréis una especie de "medidor", básicamente el CD o funciona o no funciona, pero no va por partes. Es decir, cada CD se examina rigurosamente antes de mandar hacer las copias para comprobar que todo va bien, así que si realmente está mal no podréis ni arrancarlo, ni siquiera os saldrá el navegador, pero si funcionan algunas cosas y son una o dos las que no conseguís hacer correr (por ejemplo no se oye el sonido en las canciones o no podéis desnudas a las muñequitas WKiss) lo más probable es que sea por algún fallo de vuestro ordenador (configuración, drivers, incompatibilidades...) o de manejo (algunos ficheros hay que copiarlos al disco duro, otros hay que vincularlos...). Por supuesto puede haber excepciones, pero esto es lo habitual.

Y siguiendo con el CD, está el tema de: "Parte del material del CD ya había salido en los de Dokan". Bueno, vale, ¿y qué? Tenéis que entender una cosa, Dokan y Minami2000 son de la misma empresa, de Ares, pero ahí acaba su relación, por lo demás son perfectas desconocidas y competencia directa. A nosotr@s nos da igual lo que hagan o saquen en Dokan al igual que en cualquier otra revista, nosotr@s debemos partir del supuesto de que un/a lector/a de Minami2000 SÓLO se compra Minami2000. Por tanto nuestro trabajo es que con esa única compra el/a lector/a esté satisfech@. Si luego aparte se compra otras revistas y algunos temas se repiten, pues mala suerte, pero que nos digáis cosas como lo de la repetición del material es como pedirle a los de TVE que pongan otras noticias en el Telediario porque Tele5 ya las ha sacado media hora antes y no queréis ver otra vez lo mismo.

Por último, está el tema de la facilidad de comunicación entre lector-redactor. Mirad, una de las razones por las que se trató de que Minami2000 fuese accesible y sus colaborador@s estuviesen en contacto todo lo directo que se pudiera con l@s lector@s fue porque en los años que llevo en esto he comprobado que todas las felicitaciones personalizadas que llegan a correos y redacciones casi nunca alcanzan a su destinatari@ real, y que aunque lo hagan quizá a dich@ destinatari@ no le haga gracia que esos párrafos dirigidos a él/ella hayan sido leídos por una persona ajena. Y como unas palabras de ánimo de cuando en cuando no le hacen daño a nadie (más bien al contrario), decidí dar esa facilidad de acceso. Aunque cometí un error, pensé que ya acaparaba a tod@s l@s descerebrad@s e intolerantes, a eso@s que se dedican a mandar cartas o e-mails llenos de insultos y cosas similares, pero por lo visto me equivoqué y al parecer algun@s integrantes de esta revista (sobre todo chicas) han recibido misivas francamente desagradables. Por favor, seamos seri@s, joder, que parece mentira. Si es que es triste, se intenta facilitar una cosa y l@s típic@s subnormales de siempre de dedican a joder y a fastidiar al resto de l@s aficionad@s, a l@s normales e inteligentes, intentando con sus retrasadas actividades que se suprima algo que evidentemente ayuda a un mejor desarrollo de las cosas. Os hago una petición: dejad en paz a l@s que escriben en esta revista y descargad vuestras frustraciones y traumas infantiles conmigo; a mí ya me escriben un@s cuant@s nazis cada día, así que algun@s neanderthales más tampoco me van a suponer un gran problema.

Por cierto en esto de los mails tengo una petición de Minako, y es que tuvo unos problemas con su servidor y perdió parte de los mails que había recibido, así que pide por favor a l@s que le habían escrito que vuelvan a hacerlo.

Y otra petición, la persona que lleva el correo electrónico (minami2000@milenium.com) está para responder dudas, resolver problemas o recibir y quizá discutir opiniones, pero NO es una dirección personal para otros tipos de uso, así que por favor no escribáis pidiendo que os mandemos tal o cual cosa porque eso no lo podemos hacer, si queréis intercambiar o pedir material escribid al correo o a la LCM que básicamente

están para eso, pero ya digo que por favor no nos lo pidáis a la dirección de la revista porque, lamentándolo mucho, tendremos que deciros que no podemos.

Y ya está. ¡Ah, sí, se me olvidaba! Lo que dije en el nº0 del lenguaje no sexista iba en serio, y hemos recibido las suficientes peticiones como para que yo estuviera respaldado. Al final la "@" realmente queda mal, pero voy a probar una movida alternativa, en el próximo número podréis verla, a ver si os gusta y si es así se mantendrá ad eternum.

Lázaro Muñoz
minami.lazaro@milenium.com

Las cartas y los estados de ánimo

CURIOSIDADES RECIBIDAS EN REDACCIÓN

Para descargar un poco el ambiente, vamos a comentar las impresiones que se lleva un director cuando le llegan según qué tipo de cartas (y sí, podéis reiros).

Quitaremos todas las que te piden que seas un calco de otras revistas (con lo bonito que es que haya variedad) o las que se dedican a hacer crítica destructiva (es decir, indicar fallos sin proponer soluciones para ellos) porque esas no ayudan mucho a elevar la moral del susodicho director. Apartaremos las que te felicitan y dan su opinión porque aunque ayudan un montón no tienen muchas curiosidades que reseñar aquí.

Vamos con el primer dato importante: Las cartas de respuesta a Adolfito. Es loable ver que la gente se moja y no se queda impasible cuando alguien ataca lo que le gusta, aunque se echaría de menos un poquito más de lectura entre líneas. Pero muy bien, dadle caña a ese individuo (aunque no os paséis que yo estoy con él en casi todo, y aprovecho para decir que no, Adolfito no soy yo (aunque comparta casi todas sus opiniones)).

Luego están las cartas que no sabes si te provocan ganas de reír o de llorar, son las cartas que te abroncan indignados por tener dibujos y sección yaoi para acto seguido pedirte que para redimirte quites esa "basura" y pongas más páginas hentai. ¡Pero por Blas bendito!, ¿cómo puede tomarse en serio una carta así? Si yo mismo al principio pensaba que iban de coña, pero luego fui viendo que eran peticiones muy en serio. De nuevo seamos serios, vale que os mole el hentai, pero de ahí a que solicitéis que quitemos radicalmente el yaoi me parece muy fuerte, solicitad más páginas para esta sección si queréis (que ya se le han concedido, la sección tiene más páginas y de hecho el próximo número es un especial hentai (bueno, es de Katsura, pero es lo mismo (sí, yo defiendo el Katsura = hentai, ¿pasa algo?))). Pero no privéis a la gente a la que le pueda gustar de esas páginas (que de hecho no son pocas las cartas de chicas que he recibido agradeciendo la sección y la carne mostrada).

Pasando a las particularidades, una de un chico que nos pedía encarecidamente que "no nos metiéramos con Dragon Ball como hacían en otras revistas". ¿Pero qué revistas? Si el único sitio donde alguien se ha metido con Basura Ball ha sido en mi página de la Dokan, si para el resto de revistas es sagrada (bueno, realmente piensan que es una mierda pero no lo dicen para no perder ventas), ¿dónde has visto tú que se metan con ella? Pero tranquilo, que dudo que desperdiciemos espacio de Minami 2000 con esa serie ni siquiera para ponerla a parir.

Luego vamos a intentar evitar oleadas masivas. Y es que Adolfito va a seguir en la revista y además en su estilo.¿Por qué? Porque yo creo que siempre es importante que haya un abogado del diablo, alguien que no comparte la opinión general, y que en una revista está bien alguien que diga lo contrario a lo que la mayoría como ejemplo y muestra de la pluralidad de opiniones que existe en nuestro planeta. Así que por favor si queréis contestarle adelante, pero si sólo vais a insultarlo ahorráos el sello porque eso no nos sirve de nada.

Para terminar, comentar la carta de una chica que, sin haberse comprado la revista, nos escribía con numerosas críticas y además nos pedía información sobre algunas cosas que había visto en algunas páginas y de las que quería saber más. Colegas, pocas veces había visto tanto morro!!

Lázaro Muñoz
minami.lazaro@milenium.com

MARMALADE BOY

Ante el incontable número de peticiones de traducir el opening de Marmalade Boy, no hemos podido sino pedirle a Chiisai que nos hiciera el favorcillo, decidiendo además crear una sección fija para hablar mes a mes de curiosidades y noticias sobre la serie, amén de ir traduciendo todo lo traducible, y para muestra un botón, aquí tenéis, todo para vosotr@s:

EGAO NI AITAI - QUIERO VER SU SONRISA

Letra: Miu Yuzuki
Música: Rie Hamada
Canta: Rie Hamada
Opening, versión televisiva. Cds nº 1, 4 y 6
Entera: Cds nº 3, 5 y 7
Instrumental: Cds nº 2 y 8
Variación y versión de Miki: Cd nº 8

Dakedo ki ni naru *Kinô yori mo zutto* *Togireta yume* *Futari no tsuzuki ga shiritai*	Me he estado preocupando, Aunque parece como si hubiera estado así siempre. Quiero saber cómo seguía Nuestro sueño interrumpido.
"Ah" kami-sama *Jikan wo tomete yo* *Kyôkasho... seifuku...* *Mada kami kawakanai*	¡Ah, Señor! ¡Para este momento! Libros de texto... el uniforme... Mi pelo no se ha secado aún...
"Ah" tasukete *Ribon ga kimaranai* *Aitsu no yume mita sei yo*	¡Ah, ayúdame! Mi lazo no está bien colocado. Porque he soñado con él.
Kogekake no Tôsuto *kajittara* *Naze ka fui ni mune ga* *tokime ita* *Amakute nigai Mâmaredo*	¿Por qué me late el corazón de repente? Es el amor como la dulce y amarga mermelada En una tostada quemada.
Dakara ki ni naru *Konna kimochi wa naze?* *Ima ichiban* *Aitsu no egao ni aitai*	Por eso me preocupo ¿Por qué siento esto? Ahora, lo único que me importa es que Quiero ver su sonrisa.

CORREO

LA PALESTRA

Pues sí, amigos, nos han llegado las primeras cartas a "La Palestra", y no podíamos hacer menos que dedicarle su propio espacio dentro del correo para que desfoguéis vuestra justa (o injusta) ira. Aquí analizaremos las misivas más jugosas que nos lleguen, avanzando aún más en el loable fin de provocar un ataque agudo de nervios en nuestros colaboradores. Así sea.

Tsunami, de Madrid, nos escribe para protestar por la publicación no autorizada de una fotografía de su novio en calzoncillos. Mira, Tsunami, tu novio trabaja para nuestra revista. Él ya sabía que vendía su alma al diablo cuando entró a formar parte del equipo. Nos pertenece por entero, así que podemos hacer con su imagen lo que nos dé la gana. Vete haciendo a la idea. Y no te quejes tanto, que la próxima vez lo sacamos desnudo.

Por cierto, la foto puede admirarse en la *Carta abierta a los lectores* del número cero. Todas las lectoras están invitadas a enviarnos sus opiniones sobre el novio de Tsunami, así como la puntuación que le dan en una escala de uno a diez. Publicaremos los resultados. (Nobita)

Marc Ortiz, alias Tabris, mediante correo electrónico, nos manda un mensaje cuyas quejas se centran en el artículo de Esther Molina sobre las obras de Wataru Yoshizumi. Nos cuenta Marc que la primera obra larga de Yoshizumi es *Handsome na kanojo,* y no *Quartet game,* como se indicaba en el artículo. Se queja también de que el nombre de esta obra está citado erróneamente a lo largo de todo el artículo, diciéndose "konojo" en vez de "kanojo". Tampoco es correcto el nombre que se atribuye a la protagonista de este manga, el cual es "Mio", no "Miu". Acabando con los errores, nos comenta que en la obra *Mint na Bokura*, la relación entre los personajes Noeru y Akane es de primos, no de tía-sobrino. También se queja de la escasa extensión del artículo, afirmando que él podría haber llenado cuatro páginas sin problemas. Muy meritorio, sin duda, pero...un poco excesivo, ¿no? (Mario).

Mauricio Martín, por correo electrónico, se confiesa encantado con la revista, "minaminero" de pro y más que probable fan del club de Lázaro. Nos escribe para cuestionar la necesidad de una sección como "La Palestra" en una revista sin defectos como Minami2000. No te falta razón, Mauricio. Salta a la vista que somos una revista perfecta, modelo a imitar por todas las publicaciones especializadas en manga que en el mundo han sido y serán. A los de la Newtype les enseñamos todo lo que saben, y Animérica se copia de nosotros. No en vano contamos con "las más prestigiosas firmas y los más innovadores redactores". Aún así, siempre hay cosas que, sin ser defectos, se pueden mejorar. Y para eso estamos nosotros aquí, para garantizar que cada mes tengas en tu kiosco una revista mejor que la anterior. Qué bonito. Venga, todos juntos: ¡Viva "La Palestra"! ¡Viva Minami2000! ¡Viva Lázaro Muñoz! (Nobita)

Entonces tendremos una de las secciones más solicitada, la de cultura japonesa. En ella os iremos contando cosas y curiosidades sobre el todavía tan desconocido país del que provienen nuestras queridas series. Tampoco nos olvidamos de los fanzines, parte fundamental del mundillo y muy a menudo escaparate de los nuevos valores nacionales, que serán periódicamente reseñados para que podáis adquirirlos y ver las diferentes formas de pensar y tratar el tema de los distintos otakus. Y vosotros, fanzineros, ya sabéis, si queréis que os reseñemos vuestro fanzine enviadnos sin falta un ejemplar.
Y como muchas veces el problema que los otakus se encuentran a la hora de intentar hacer algo por el

MIKE SÁNCHEZ

ADOLFITO

MAZ

ANEXO:

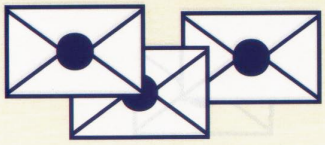
Minami 2000 y el lenguaje no sexista
Cuando reuní al "equipo colaborador local" y di las claves de cómo debían ser a grandes rasgos los artículos, me encontré con una apabullante oposición a que se usara la "@" para definir tanto a chicos como chicas en las palabras que pudiesen tener los dos géneros (hubo gente que incluso me dijo que si hacía eso se iba de la revista). Ante eso decidí hacer una votación entre todo el equipo, ya que al fin y al cabo había sido una idea mía y quizá no fuera acertada. El resultado fue desolador, sólo 3 personas estábamos a favor de usarla.
Por supuesto, no todos lo hacían por machismo o esas cosas (aunque alguno sí), sino porque no quedaba

acepta
mascul
lengua
Pero es
aquí le
por mu
realida
vosotra
Claro q
la revis
que os
sexista
hará. Q

He aquí el cuerpo del delito

AVISO SOBRE EL CD

En el CD del nº1 muchos os habréis encontrado con que al intentar abrir las figuras del Wkiss no podíais. Esto es debido a que el programa trata de crear el fichero temporal de descompresión en el propio CD, y al ser éste algo cerrado de sólo lectura no puede, con el consiguiente no funcionamiento del programa. Pero si grabáis el directorio del CD en vuestro disco duro podréis ejecutarlos todos sin excepción. Sentimos las molestias.



CORREO

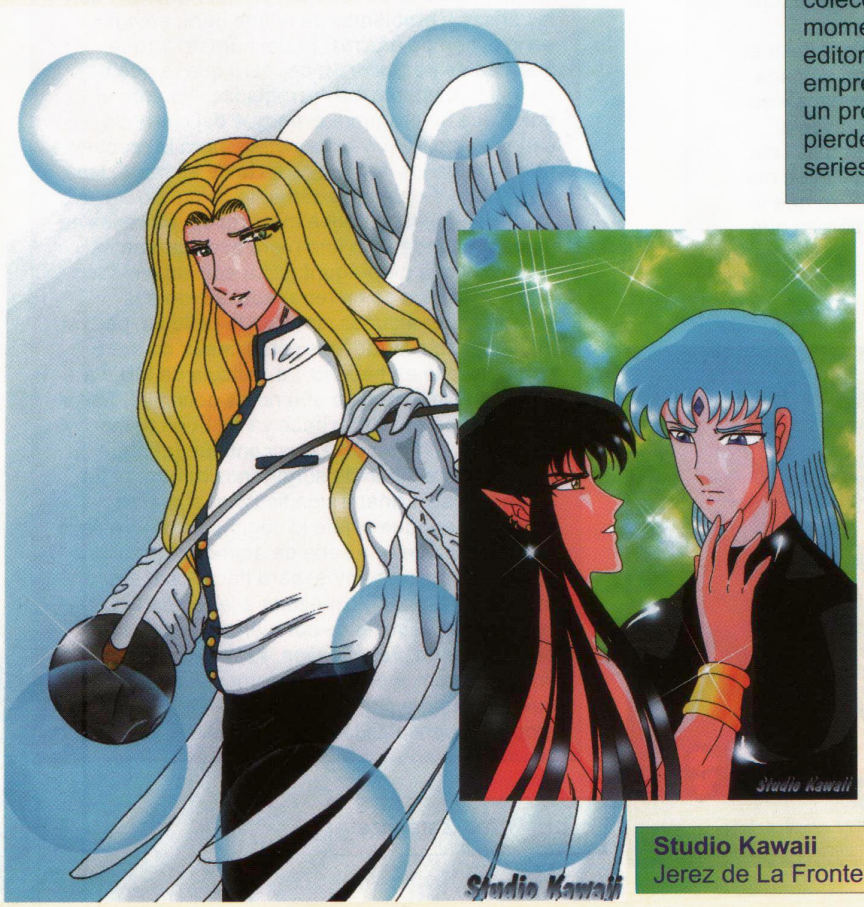
Konnichi-wa! Os saluda Shinohara que, sorprendentemente, sigue en el correo de Minami 2000. Aunque no sé si durará mucho, porque aprovechando este número dedicado a la Fantasía Heroica el coordinador ha aprendido un par de técnicas con la espada para la próxima vez que me retrase con el correo que no me dan buena espina... Espero que no le dé por aplicarme los métodos de Manji, el protagonista de *La Espada del Inmortal*...

Ximo Sanjuan "kyosuke" (Valencia)

Kyosuke, como su nick indica claramente, es un KOR-adicto de pro que nos da una ración de halagos y algún que otro palo (sobre todo a Adolfito, como en la mayoría de las cartas... mira que sois quisquillosos), aunque por ahora nos da el aprobado y nos felicita, cosa que agradecemos. También nos cuenta que está haciendo un fanzine, que esperamos nos mande para reseñarlo, y además está preparando un programa sobre manga en una emisora de radio de Valencia. Es bueno que el fandom se mueva, y conseguir un programa de radio sobre manga en algo digno de elogio, desde aquí espero que te vaya muy bien. especial atención en la revista, pero sin dejar de lado artículos sobre otras series y las secciones habituales. Sobre la cancelación de *Ranma 1/2*, he de decir que por ahora no hay nada seguro, en Planeta niegan rotundamente que se vaya a cerrar la colección, por lo menos hasta el momento. Hay que entender que las editoriales son empresas, y ninguna empresa puede mantener en el mercado un producto que no vende y con el que pierde dinero, sean naranjas, vídeos o series de manga.

Kintaro (Zaragoza)

Como me gusta llevar la contraria, ya ves que tu carta SÍ ha salido (jua jua tendrías que probar esto de la psicología inversa...) Al contrario que el lector anterior, aquí tenemos a un furibundo detractor de Kimagure, al que no ha gustado mucho la sección del Club Kimagure... pero ya sabes, para gustos se hicieron los colores, ¿no? Eso sí, cuidadin con lo que dices de Madoka-sama, o pongo a Shirow por testigo que te mostraré una técnica para cortar carne que me ha enseñado una amiga (de buen roooollo ^_^) Si haces un fanzine y nos lo mandas por supuesto que lo reseñaremos, igual que todos los que nos mandéis a la redacción. Tus comentarios sobre las secciones quedan anotados, ya veremos si hay algún cambio en posteriores números. especial atención en la revista, pero sin dejar de lado artículos sobre otras series y las secciones habituales. Sobre la cancelación de *Ranma 1/2*, he de decir que por ahora no hay nada seguro, en Planeta niegan rotundamente que se vaya a cerrar la colección, por lo menos hasta el momento. Hay que entender que las editoriales son empresas, y ninguna empresa puede mantener en el mercado un producto que no vende y con el que pierde dinero, sean naranjas, vídeos o series de manga.

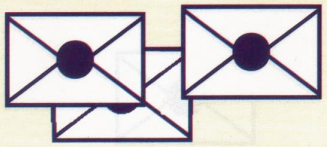


Natalia Alcalde (Zaragoza)

Ningún número de Minami2000 está (ni estará) dedicado única y exclusivamente a una serie. Cada mes tendremos una serie de portada, que será objeto de una especial atención en la revista, pero sin dejar de lado artículos sobre otras series y las secciones habituales. Sobre la cancelación de *Ranma 1/2*, he de decir que por ahora no hay nada seguro, en Planeta niegan rotundamente que se vaya a cerrar la colección, por lo menos hasta el momento. Hay que entender que las editoriales son empresas, y ninguna empresa puede mantener en el mercado un producto que no vende y con el que pierde dinero, sean naranjas, vídeos o series de manga.

Studio Kawaii
Jerez de La Frontera (Cádiz)

CORREO



Judit Montilla (Torelló, Barcelona)

Judit en su carta nos explica una sensación que todos los aficionados al manga/anime hemos experimentado más de una vez: el desconocimiento y falta de respeto con que se trata al manga y al anime por parte de la inmensa mayoría de la sociedad. ¿Quién no ha oído los típicos comentarios por parte de amigos o familiares sobre "esos dibujos chinos"?. Como bien dices, a veces es frustrante el nulo respeto que se le tiene a nuestra afición. ¿Qué podemos hacer para que esto cambie? Pues defender nuestra afición con argumentos, y explicar a la gente en qué consiste realmente esa afición, por ejemplo mandando cartas a los medios de comunicación para que cambie el tratamiento que se le da al manga/anime. ¡Y gracias por el dibujo! Queda en manos del coordinador, que es el que decide los que aparecen en la revista.

Javier Biedma, Barcelona

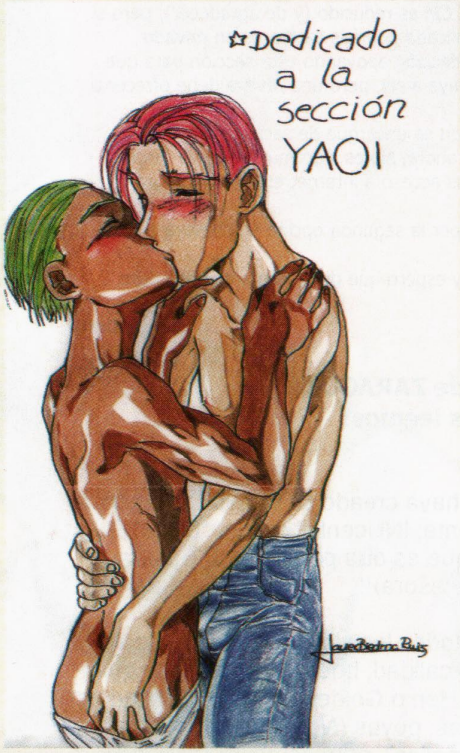
Ignacio de la Iglesia (Guadalajara)

Otro que nos felicita... ¿A ver si me acabaré creyendo que la revista merece la pena de verdad? (El coordinador se dirige hacia mí con un calibre 38, me pregunto por qué será...) Todas las series de *Slayers* serán emitidas en TVE, cuando acaba una empiezan a emitir la otra, sin pausas ni nada por el estilo (al menos eso hicieron con la primera serie y con la segunda, llamada creo *Slayers Next*). Planeta pasa a una parte importante de los kioscos del país la lista con todas las obras que publica mensualmente, por lo que si te acercas a tu kiosco habitual y le preguntas, es posible que te pueda traer tomos de *Marmalade Boy*. Tu petición del Club de Minami2000 parece que ha gustado al tirano, quiero decir al coordinador, y es muy posible que en poco tiempo se haga realidad, seguiremos informando. Para buscar páginas web sobre *Slayers* y *Marmalade Boy* lo mejor es que vayas a: http://www.anipike.com, donde encontrarás una amplia lista de enlaces a páginas relacionadas con el manga y el anime. ¿De dónde has sacado que Yuu y Miki se casan? Yo que tú me volvería a ver el final de la serie, porque me parece que no te has acabado de enterar...

Pablo Delgado (Zamora)

He de darte la razón sobre el CD del primer número, pero al tratarse del primer número y con las prisas y problemas de última hora, se nos echó el tiempo encima. El del número 1 (que además es de *Sailor Moon*, para que te quejes) ha salido bastante más arregladito. No eres el único que se pregunta el porqué del cierre de series como KOR y tantas otras, pero la respuesta por parte de las editoriales es la de siempre: falta de ventas. Y desgraciadamente, te puedo asegurar que la inmensa mayoría de las veces es una triste verdad, no una mera excusa. Vamos con tu batería de preguntas: La edición en vídeo de *Perfect Blue* se ha retrasado debido a la exhibición en algunos cines de la película, pero si no ha salido cuando leas estas líneas no debe tardar mucho en hacerlo. La película de MB, va por buen camino, pero aún no es definitivo. *Sailor Moon* acabó en Japón hace ya un buen tiempo, y es bastante improbable que continúe (aunque parece que acaban de surgir unos rumores que dicen que sí). Minami significa Sur, si mal no recuerdo, aunque el jefe lo cogió del nombre de la protagonista de una serie de anime. Y por último (que si no no acabamos) para hacer chat sobre manga en español, conéctate a la red de IRC Hispano (irc.redestb.es por ejemplo) y busca el canal #manga, #evangelion, #sailormoon, #mangaforum, incluso si no temes a la muerte puedes pasarte por el #mlm, pero hazlo bajo tu propia responsabilidad, que hay gente muy rara...

Laura Perez, Zaragoza



Javier Biedma
Barcelona

Direcciones de lectores que quieren cartearse con otros otakus

Diego Burdío Román
C/ Minas nº 23 2º pta. 14
50013 Zaragoza

Ingrid Mesado (Nobuko Niiraki)
Apartado 4078
08080 Barcelona

Saori (Xenee)
Crta. La Magdalena 9
24640 La Robla (León)

Javier Martínez Vidal
C/ Lepanto nº5
03630 Sax (Alicante)

Ana González del Pino
estudi.sara@drac.com
(poner en el subject "para Ana")

Eva María Juvé Sanz
C/ Francesc Layret nº 64 P.B.
08940 Cornellà de Llobregat (Barcelona)

María Juan Cardona
Religiosas Teatinas. C/ Bisbe nº 10
07003 Palma de Mallorca

Ximo Sanjuan Blanco (Kyosuke)
C/ Molina Palau nº 28 11
46013 Valencia

Jónatan Miguelez Vizcaíno
C/ Santa Cruz nº 35 2º 3ª
08980 Sant Felui de Llobregat (Barcelona)

Daniel Domínguez (Zaragoza)

¡Peaso de carta! Vamos por partes, como Jack. Ahora que Canal Sur tiene los derechos y está emitiendo *Sailor Moon*, parece improbable que en Antena 3 puedan emitir las partes que no emitieron en su día. Por otra parte, Manga Films después del poco éxito que parece que tuvo la edición de la serie en vídeo (como tú dices, se veía bastante claro) no creo que se planteen, al menos a corto plazo, la edición de las películas de *Sailor Moon*. También preguntas por la emisión por TV de *Magic Knight Rayearth* y *Card Captor Sakura*. En el caso de *MKR*, después de una temporada de intensos rumores sobre la compra de los derechos por parte de TVC (TV de Cataluña), la cosa se ha enfriado bastante y no se ha vuelto a saber nada de su posible emisión. La emisión de *Card Captor Sakura* también está en el aire, ya que aunque existe interés por parte de TVE en comprar sus derechos, el precio de éstos es bastante elevado. Habrá que esperar que las negociaciones lleguen a buen puerto. Y como vuestros deseos son órdenes, ya debes haber visto que en el número 1 de Minami2000 había un completo dossier sobre *Sailor Moon*, ¡así que espero que hayas cumplido lo de comprártela dos veces!

Ana González (Terrassa, Barcelona)

Se agradecen las felicitaciones por la revista, intentaremos que cada vez sea mejor. Vamos con tus preguntillas. Sobre cuántas partes de *Ranma 1/2* saldrán en España, lo único que te puedo decir es que mientras se siga vendiendo. Ya sé que no es mucho, pero tratándose de una obra tan larga (38 tomos) y en un formato en mi opinión tan desacertado como el actual, hace que cualquier especulación sobre su futuro sea bastante arriesgada. Si te sirve de algo la opinión de este humilde correero, no pinta demasiado bien a no ser que se cambiara el formato o algo parecido... Por lo que parece la edición de vídeo en España de la película de *Marmalade Boy* va por muy buen camino, y en pocos meses podría aparecer de la mano de Manga Films. Por ahora la edición de otros mangas de Wataru Yoshizumi es lejana, pero si *Marmalade Boy* funciona, seguramente alguna editorial al menos lo estudiaría.

Bueno, me parece que esto es todo por hoy. No puedo despedir el correo sin hacer referencia a un tema recurrente en vuestras cartas, el artículo de Adolfito sobre *Marmalade Boy* del número 0 de la revista. Poco queda por decir puesto que debéis haber leído el comentario de nuestro coordinador Lázaro Muñoz sobre el tema, así que espero que todo os haya quedado claro, ¡a ver si no os picáis tan fácilmente!

Asuma Shinohara

Laura Perez
Zaragoza

Esto... soy Totoro. Bueno, quería deciros que desgraciadamente no voy a poder seguir sacando la LCM como antes. Entre estudios, trabajo y demás historias ya no puedo con todo. Y cada vez son más y más largas las cartas que llegan. Si todos hacemos un esfuerzo la LCM podrá seguir adelante por medio de Minami 2000, y ese esfuerzo consiste en resumir las cartas al máximo y, sobre todo, no enrollarse con temas personales. Es cierto que por la LCM hemos conocido gente que ya son nuestros amigos y nos gusta hablar de otras cosas con ellos, pero el espacio que Minami 2000 ofrece a la LCM es reducido (y de agradecer), pero si cada cual acepta que su dirección personal sea publicada podríais cartearos en privado también. Además habría que mandar cartas a la redacción apoyando esta sección para que dure y si es posible se amplíe (yo no digo que así vaya a ser, pero una revista debe ofrecer a sus lectores las secciones que más les gusten).

Esa es una alternativa, la otra es que alguien se encargue de sacar la LCM periódicamente como se ha venido haciendo hasta ahora. No es algo muy difícil, el mayor problema radica en una rápida distribución (sí tenéis acceso a internet eso no es un gran problema).

Sería muy bonito que alguien se decidiera por la segunda opción y la llevara a cabo, pero si no es posible la primera no es tan mala.

Siento mucho no poder seguir con la LCM y espero que de la forma que sea dure mucho tiempo.

Jorge Orte

Recordad, enviad las cartas al Apdo. de Correos 10156 de ZARAGOZA o si tenéis internet a elorte@public.ibercaja.es ¡nos leemos!

Nota de Matsuyama:

Así pues, ante la imposibilidad de Jorge de seguir llevando la LCM en su versión "normal", Minami2000 se queda como único sitio en el que se puede encontrar y a través del cual los amigos que se han hecho pueden seguir en contacto. De momento no peligra como sección fija de la revista, pero si la gente no escribe o no declara que es algo que le guste puede que en el futuro se suprima para dar cabida a otras cosas que quizá gusten más. En vuestras manos (y cartas) está la decisión.

Por cierto, habiendo repasado la primera carta de esta LCM se me hace obligatorio recordar que esto es un foro de opinión otaku, y que esta opinión es libre. Minami2000 se limita a reproducirlas tal cual le llegan y no se hace responsable de su contenido ni, por supuesto, tiene que necesariamente compartirlas (aunque...)

Shigeo & Yotaro (Puerto Sagunto)

Konnichiwa LCManíacos!

Somos dos otakus de Valencia, SHIGEO & YOTARO. Hoy hace una semana que estuvimos en el IV Salón del Manga, a pesar de haber sido nuestro primer contacto, nos pareció ¡cojonudo! Compramos allí el tomo 19 de Bastard, pero desde que Hagiwara lió tanto el guión perdió la originalidad de sus inicios. Ahora nos hemos volcado más por City Hunter aunque seguimos sin entender el por qué el jodido Norma dejó de publicarlos, saludos desde aquí a todos los fans de la serie. Fue una putada que Tele 5 ultrajara así los nombres originales.

El Manga español parece estar de capa caída, están bien autores como DR o Van Durán, pero el resto son un auténtico COÑAZO, siempre parecen ser los mismos ENCHUFADOS en el mundillo ¿para cuándo nuevos talentos? Hay otros dibujantes no profesionales que tienen más calidad que los pesados de siempre. Hablando del Manga español, en Dragon Fall, tanto el guión como el cutre dibujo de Nacho va de mal en peor ¿es posible que siga siendo éxito de ventas? Nos parece de lo más increíble. Y otra cosa que nos parece INCREÍBLE es que DR haya creado su propio D. Fall para los mafiosos del "INUcente, INUcente" con su "DR SD" ¡¡Anda que no se nota que es otra parodia del "Basura Ball" (mejorando la antecesora)!!

Tema Hentai: Como en todos los sitios hay Hentai de buena calidad y penosa calidad, buena calidad es la que tiene el señor U-Jeune, Hen o Golden Boy y el resto no es más que basura con tetas, poyas (*Nota de Matsuyama*: Juraría que se escribe "pollas", pero como no estoy seguro y dudo que esté en el diccionario lo dejaré correr) y culos.

Tema Video Girl Ai (y demás obras Katsurianas): Creemos que su estilo no se puede clasificar como Hentai, pero el cachondo de Katsura debe tener una gran obsesión por ciertas partes de la anatomía femenina, en parte comprensible.

(...)

** CHII:
¿Cómo fueron las II Chibijornadas? Por cierto el póster de la II Chibijornada está muy currado, nos parece muy original, pero tras ver en persona a la Palacios en el Salón, nos cuesta creer que sea la anoréxica muñeca con la que se identifica, y las del estudio Kosen, ¿sólo saben dibujar tíos maricones, qué pasa con las tías?. Dac, tú sí que sabes dibujar, tu dibujo sí que es auténtico. A pesar de que Vanesa Durán está algo escondida sobresale de entre todos los demás.

(...)

Bueno nos despedimos esperando vuestras respuestas sinceras (como nuestras preguntas). Publicad nuestra primera carta en la que nos hemos moderado bastante.

¡¡Hasta la próxima otakus!!

Shigeo & Yotaro.

(*Nota de Matsuyama*: Esta carta se ha tenido que recortar debido a su larga extensión, y admito que he estado tentado de censurarla un poco debido a sus extremadamente fuertes comentarios y alusiones, pero en principio voy a dar carta blanca y libertad total. Espero que sepáis aprovecharla y no hagáis de esto un campo de

batalla tal que me obligue a tomar cartas y empezar a recortar libertades).

Moriarti (Madrid)

¡Hola LCMeros!

Estoy aburrido de tanto Katsura sí / Katsura no, así que no hablaré de ello.

Estoy muy contento porque TVE emite Marmalade Boy y Slayers, aunque podrían haberse currado más el doblaje, y lo de "La familia crece" y "Reena y Gaudi"... Pero al menos podemos ver estas series.

Si alguien tiene información... ¿sabéis si TVE va a emitir alguna otra serie de anime? Me gustaría mucho ver Fushigi Yuugi, no he leído ni visto nada, pero por los artículos de revistas tiene muy buena pinta.

(...)

¿Sabe alguien las fechas del próximo salón del cómic? ¿Habrá algún acto especial (como concursos de disfraces, karaoke...)? Estuve en este salón del manga y me gustó bastante, había mucha animación, aunque Lázaro Muñoz en el karaoke... bueno, cosas más tristes se han visto :-)

Cambiando de tema... hace mucho que no veo ningún cómic de Nuria Peris ¿qué ha pasado? ¿dónde se ha metido? Me gusta mucho su estilo de dibujo...

(...)

*** A TODOS:

Me gustaría proponer un tema de debate, ¿cuál ha sido la mejor editorial de 1998? A mí me parece que Planeta DeAgostini, el que hayan sacado Marmalade Boy me ha llegado al corazón. ¿Qué opináis los demás?

Bueno, un saludo para todos:

Moriarti (me encanta la serie de animación de Sherlock Holmes...).

Matsuyama (Harvard City)

Bueno, aprovechando mi privilegiada posición voy a comentar ya mi opinión al tema que propone Moriarti. Y mi respuesta es ninguna. Planeta lleva buen camino pero le queda mucho; de Norma prefiero no hablar porque me enciendo y luego la página se llena de bilis; y Glenat, pese a tener los mejores precios y calidad, son demasiado poco regulares en sus publicaciones, pero también llevan buen camino.

Aprovecho también para recordar una vez más la nueva dirección de la revista (nos hemos mudado), que es:

MINAMI 2000
Ares Informatica
Avda. Mare de Deu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

Eso es todo por este mes, ¡esperamos vuestras cartas!

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN
(Y servicio de números atrasados)

Deseo suscribirme a Minami 2000

A partir del número ☐

Ahórrate 2.000 ptas. Suscríbete a Minami 2000 durante un año por sólo 7.540 ptas.

Forma de Pago

❑ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.

❑ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío en el primer número)

❑ Con Tarjeta de Crédito

N.I.F.

VISA

Master Card

AMEX

Fecha de Caducidad ...../...../.....

Firma:

Datos Personales:

Nombre.....

Apellidos.....

Dirección.....

Código Postal ..... Teléfono.....

Población .....

Provincia.....

País .....

Fecha de Nacimiento ..... Edad.....

Enviar por correo a: ARES Informática "Revista Minami", Avda/ Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despí (BARCELONA) o por FAX al (93) 477 22 84 (También son válidas fotocopias de este documento)

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

COMO EJECUTAR MINAMI 2000

El programa de Minami 2000 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción ***Ejecutar*** del **Menú de Inicio** y a continuación escribir **D:\MINAMI.EXE** (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

COMO USAR MINAMI 2000

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva.
Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami 2000 son las siguientes:

Música

Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección *Varios* del CD.

Vídeo

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos videos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón. Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios

En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.

Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los videos y músicas de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:

El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:

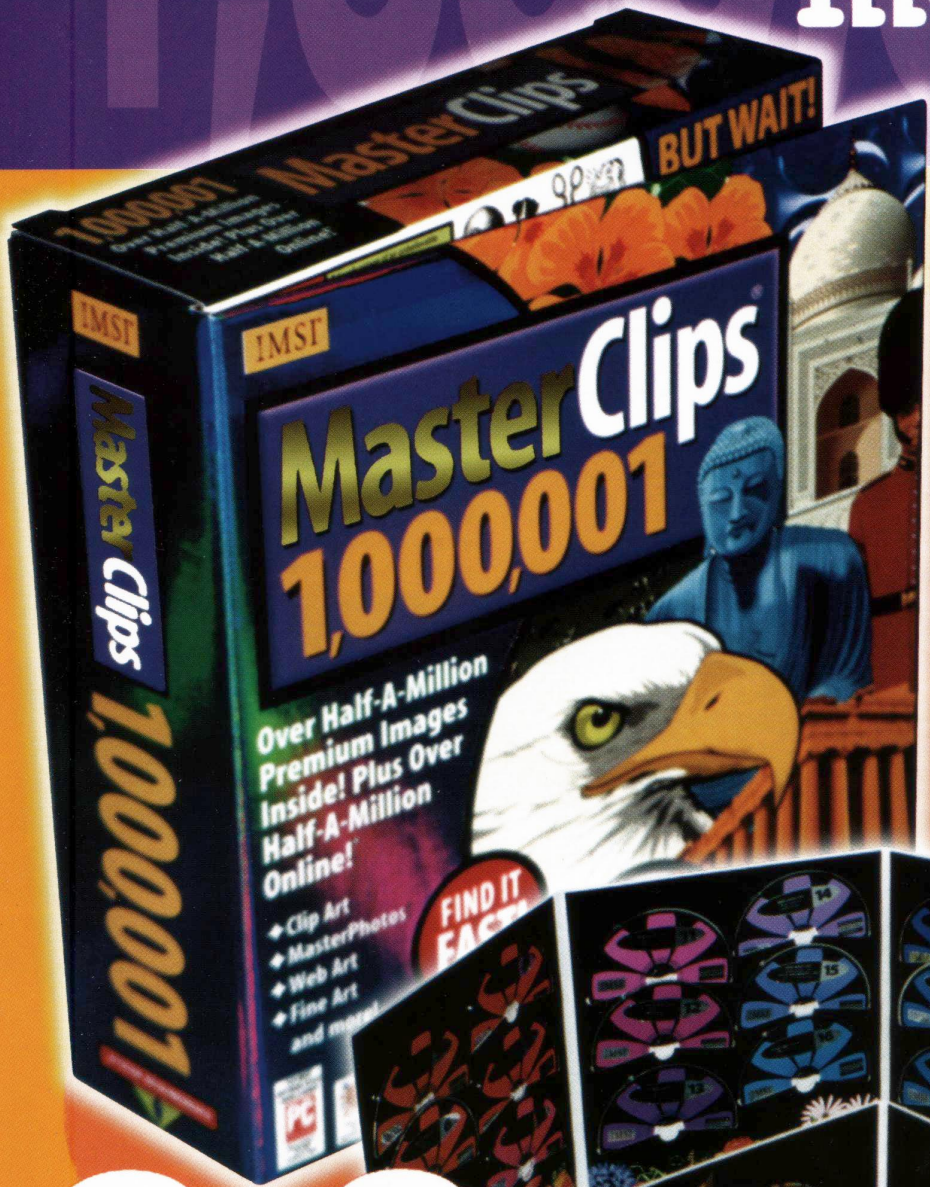
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios)

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VIDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCION VARIOS:

Windows Media Player
Intel Indeo 5
QuickTime for Windows
WinAmp

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami2000@milenium.com

No te conformes con menos



- Imágenes Web
- Imágenes Vectoriales
- Imágenes Clásicas
- MasterPhotos
- Arte Fino
- Objetos MasterPhotos
- Arte Vectorial Exclusivo

28 CD ROMS

Lo encontrará en:

ACTION, TL. 91 364 02 34 • MISCO, TL. 91 841 81 11 • W-WEGA, TEL 971 29 66 55 • OFFICE 2000, TL. 902 19 41 94
N.B.C. GONZA Y MARTIN, S.L. 928 38 04 43 • COMPU-QUICK, 956 54 09 36 • HOLLYWOOD MULTIMEDIA, 91 447 26 19
BAIXWARE, 93 377 46 52 - 93 662 71 02 • OCI-84, 93 225 81 75 • PC WELL, 95 435 98 32

Distribuido por:

Av. Mare de Deu de Montserrat, 2 bis
08970 Sant Joan Despi
Tl. 93 471 00 08

Minami 2000

CONTENIDO DEL CD

Web

Navega off line entre las más variadas e interesantes páginas web que en internet hay sobre la fantasía heroica. Podrás recorrer una selección de los mejores webs que hemos descubierto para ti este mes en la red.

Programas

Muñecas (y muñecos) Wkiss para que puedas vestir y desvestir a tu gusto, fondos de escritorio, pieles para el WinAmp, juegos y complementos... En definitiva una agradable recopilación de programas para tu entretenimiento y diversión.

Música

Todos sabemos que la fantasía heroica no sería lo mismo sin un buen acompañamiento musical. Somos conscientes de ello y por eso te incluimos la más variada recopilación de temas vocales y de BSO, para que no te falte ni uno solo de tus temas favoritos.

Vídeos

Y para terminar, una variadísima selección de vídeos, entre los que podrás encontrar Slayers (Rina y Gaudi), Lodoss War, Escaflowne, Bastard!, Magic Knight Rayearth, Bakuretsu Hunter, Legend of Crystania...

Imágenes

Disfruta ahora y siempre de la más extensa recopilación de imágenes que sobre la fantasía heroica se pueda encontrar. Te incluimos imágenes de gran cantidad de series para que puedas deleitarte con la enorme calidad de esta selección.